68

COMIC BOX

COMIC BOX
JAN/FEV 2011
LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

28 PAGES DE BD !

LE FRELON VERT
Piqure de rappel sur ses aventures en BD

NOUVELLE FRONTIÈRE
Les comics dans l'espace...

WALKING DEAD
Autopsie d'un succès... à la télé !

SPIDER MAN

LE JOUR D'APRÈS

INVITÉS SPÉCIAUX :
Leinil Yu
Dale Eaglesham
Sal Buscema
Phil Hester

M 07155 - 68 - F: 6,90 € - RD
Belgique : 7,90 €

COMIC BOX
NUMÉRO 68
JANVIER/FÉVRIER 2011
www.comicbox.com

action :
FR, 38 rue de Malte 75011 Paris,
: 01 43 20 43 01
acteur en chef : Fabrice
olsky (fabrice@comicbox.com)
acteurs en chef adjoints :
er Fournier (xfournier@comicbox.com),
Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.
- Rédacteurs : Pierre Bisson (pierre@
.biz), Zemo (zemo@comicbox.com),
alyn.
rétariat de rédaction : Gabrielle
llaire.

Man & Panini : Matteo Losso.

it of the PAO (le clan des rédacteurs-
phistes) : Izod, Pyro.
verture : Paolo Riveira.

licité : Denis Velardocchio/Vellacom
: 06 12 06 68 74.

nercements : Dominique Maisons, CB
ieski, Thierry Mornet, Sébastien Dallain,
er DeMarchi, Christine Dinh, Louise
henson, Arune Singh, Frederic Manzano.

eur :
NI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705
URENT DU VAR CEDEX- Tél. : 04 92 12 57
Fax : 04 92 12 57 58.
teur de la publication : Alain Guerrini
teur délégué : Sébastien Dallain
ité de direction : Alain Guerrini,
e Denechere, Sébastien Dallain.
teur éditorial européen : Marco
- Rédacteur en chef Panini comics :
er de Marchi - Responsable marketing
rationnel : Marjorie Todrani, Magalie
- Coordinatrice commerciale :
ie Brydza.

nnements : PANINI France – Service
nement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY
- Adresse mail : paninifrance@dinexis.
- N° de téléphone : 02 32 29 18 80
nement France Métropolitaine pour 1 an
méros) : 30 euros. Abonnement France
opolitaine pour 2 ans
méros) - 50 euros.
ression : Canale Printing S.p.A. Via
ia, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie).

sport : OPTIMIS CONSEIL
: 09 75 43 30 09
il : contact@optimis-conseil.fr.
mission paritaire : 0210 K 78368
: N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.
né en France/Printed in France.

S COUVERTURE : ™ & © 2010. Marvel.
ts Reserved. Used with Permission.
TS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus
ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs
s respectifs. Tous droits réservés.

X BOX est une marque déposée propriété de
ulement, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
FRANCE pour l'édition Française.
droits réservés. Reproduction interdite.

Le vert est dans le fruit

APPROVED BY THE COMIC BOX AUTHORITY

Couleur officielle de 2011 ?

Nous vous en avons largement parlé dans notre dernier numéro, Green Lantern a pris un poids considérable dans et hors de nos comics. Devenu en quelques années la franchise phare de DC, le "chevalier émeraude" comme on l'appelle aussi parfois, débarque au cinéma cet été. La première bande-annonce, qui a été dévoilée mi-novembre a semé le trouble chez les fans. Pour beaucoup, le parti pris du réalisateur; Martin Campbell, de ne pas faire fabriquer de costume "physique" mais d'avoir recours uniquement aux images de synthèse, est un piège redoutable. Certes, les doutes qui peuvent survenir aujourd'hui à la vision de ces images auront tôt fait de disparaître si le produit fini tient compte de l'émoi du public averti. Souvenez-vous de la première bande annonce d'Iron Man : on y voyait le vengeur doré combattre un tank dans une scène semblant tout droit sortie d'un jeu vidéo. Mais lorsque le film est sorti, l'équipe des effets spéciaux avait corrigé le tir. Il reste encore de longs mois avant que Green Lantern ne soit achevé. Et Campbell devra également sérieusement travailler sa crédibilité sur le jeu de ses acteurs. Sur la foi de ce qu'on voit dans la bande annonce, on a du mal à imaginer que tout le monde soit content chez Warner Bros. Blake Lively, qui fait pourtant des étincelles dans d'autres rôles, surjoue sa scène avec Ryan Reynolds. Et ce dernier ne semble pas savoir non plus sur quel pied danser, entre l'action et la comédie. Green Lantern sera-t-il un nanar à 250 millions de dollars ou un chef d'œuvre absolu ? Nous verrons bien. Mais dans tous les cas, le film aura un mérite : il donnera à DC Comics une visibilité incroyable. Et si on prend Watchmen comme exemple, les ventes de comics grimperont en flèche quel que soit le sort du film. Des ventes et de l'attention, voilà quelque chose que l'autre héros vert de l'année, Green Hornet, prendra avec joie ! Alors que les comics du justicier millionnaire reviennent chatouiller les rayons de nos librairies, le film investit les écrans français. Je vous invite à foncer en page 52 pour en savoir plus sur ce personnage qui, bien que né en radio, est devenu un héros de comics à part entière.

Ci-dessus : L'affiche teaser du film Green Lantern. Certes, grâce à photoshop, ça donne méga-envie. Mais qu'en sera-t-il du résultat final ?

Savoureux 69...

L'accroche était facile, j'avoue. Mais il fallait bien faire un peu de "teasing" pour vous parler de la nouvelle formule de Comic Box. Oui, ce sera en février, même Bat-heure, même Bat-chaîne !

Très bonne lecture,

Fabrice Sapolsky,
Rédacteur en chef

PS : Surprise ! Comic Box s'affiche dans les pages du dernier volume de Largo Winch, Mer Noire. Un personnage y lit CB#57. MERCI messieurs Van Hamme et Francq !

Ci-dessus : Comic Box dans le dernier album de Largo Winch (Mer Noire). Notre cadeau de fin d'année ! :)

SOMMAIRE

#68 • JANVIER-FÉVRIER 2011

PROCHAINEMENT !▸▸▸

Dans Comic Box #69, on prend les mêmes et on recommence ! Enfin presque. Début de l'Age Heroïque pour les personnages Marvel ! En février...

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ: WITCHBLADE
Sara Pezzini est de retour dans les librairies françaises. L'occasion de découvrir ou redécouvrir les charmes de cette série qui vaut souvent bien mieux que l'image qu'on a longtemps eu d'elle. Il est temps de réviser votre jugement sur la détentrice du "gant magique".

08 SPIDER-MAN : JOUR APRÈS JOUR
Spider-Man est dans le cœur du cycle "Un Nouveau Jour" en VF et le rythme est infernal pour le tisseur de toile. Des vilains comme s'il en pleuvait, de l'action, du sexe... Spider-Man en voit de toutes les couleurs !

12 ENTRETIEN AVEC LEINIL YU
Le dessinateur philippin est devenu une des valeurs sûres des comics en quelques années. Après avoir porté le grand crossover **Secret Invasion** pour Marvel, il alterne maintenant entre **Ultimate Avengers** et sa série en creator-owned avec Mark Millar, **Superior**.

15 NEXT : UNDERGRAM
Une agence qui mêle relations publiques et recherche de talents avec une forte coloration comics, ça existe ? Oui, et elle est même basée à Paris avec un client très très connu dans ces pages...

16 L'HÉROÏNE OUBLIÉE : LADY JUSTICE
L'amour est aveugle... La justice aussi ! En tout cas pour cette héroïne disparue de Tekno Comics. Créée par Neil Gaiman, elle a inspiré quelques autres héroïnes mais n'a pas revu la lumière.

18 LES COMICS ET L'ESPACE : CONQUÊTE SPÉCIALE
Les comics ont tenté de précéder la conquête spatiale, à l'instar de la littérature, puis, rattrapés par l'actualité ont voulu l'accompagner. Exploration avec un dossier explosif qui mêle espace, Kirby, guerre froide et fantaisies ! Et pourquoi pas Richard Strauss en bande-son, façon 2001, pendant la lecture !

24 ANGEL : LE MASQUE ET LES PLUMES
Angel est-il un "super-héros volant identifié" ? Il est tantôt un mutant tranquille qui suit la philosophie des X-Men mais, l'instant d'après, peut être Archangel, ex-assassin d'Apocalypse et furie ailée membre de X-Factor. Parcours d'un personnage qui passe du Paradis à l'Enfer en un instant.

26 LA BD INÉDITE : WHAT IF ASTONISHING X-MEN ?
Dans la série **What If?** (Et Si ?) qui présente des histoires se déroulant dans des univers parallèles au nôtre, Jim Mc Cann et David Yardin posent la question : et si les Astonishing X-Men avaient ramené Jean Grey à la vie au lieu de Colossus dans **Astonishing X-Men #5** ?

16 LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

20 LA BD : WHAT IF X-MEN ?

52 SMALLVILLE

48 ENTRETIEN AVEC DALE EAGLESHAM
Vingt-cinq ans de métier et toujours l'allure d'un jeune premier ! Dale Eaglesham est comme un poisson dans l'eau dans les comics, régalant les lecteurs tout en se faisant plaisir. À peine sorti d'un run sur les Fantastiques, le voilà qui débarque sur Hulk. Rencontre avec un artiste aussi passionné que passionnant.

52 LE FRELON VERT : PIQÛRE DE RAPPEL !
Le Frelon Vert n'est pas né d'hier ! Et son épopée dans les comics remonte bien loin dans le passé. Alors qu'il débarque au cinéma et que sa toute dernière incarnation en comic-book est disponible en librairies, nous avons remonté le temps et exposé la longue association entre le justicier millionnaire et les comics.

56 ENTRETIEN AVEC PHIL HESTER
Dessinateur, scénariste... Les deux ensemble, Phil Hester ne manque pas de talents pour exprimer sa créativité. Et cela tombe bien, nous sommes plutôt fan. De Green Arrow à Wonder Woman en passant par le Sarcophage et, bien sûr Darkness, nous n'avons pas manqué de sujets de conversation.

60 SMALLVILLE : L'HÉRITAGE COMICS
Smallville et les comics, c'est une histoire particulière. De "réinvention" du mythe de Superman à ses débuts à dépositaire de l'univers DC à la télévision, la série a bien évolué en 10 saisons. Nous avons analysé l'évolution de Smallville, son impact sur les comics et vice-versa.

64 ENTRETIEN AVEC SAL BUSCEMA
Interviewer une légende des comics est déjà un privilège. Mais quand celui-ci est aussi l'un des plus productifs et talentueux, c'est la cerise sur le gâteau. Sal Buscema est de ces artistes qui ont fait des comics l'industrie qu'elle est. Il a bien voulu nous accorder du temps pour une interview carrière exceptionnelle.

70 PREVIEW: AMERICAN VAMPIRE
Stephen King, Rafael Albuquerque, Vertigo ? 'Nuff said ! Panini vous propose de découvrir, en avant-première, les 6 premières pages du western horrifique événement, à paraître en février 2011.

76 WEBCOMICS CONFIDENTIAL
Encore une livraison de webcomics qui fera son petit effet : Nathan Sorry, His face all Red et Walking the Lethe. Et bien sûr, les sites comics du bimestre, toujours servis par la cliquante Digitalyn !

LE JOURNAL DU FAN

78 MEDIA BUZZ
Des comics à l'écran (voire sur scène), toutes les infos sont dans le Media Buzz. Et l'actu ne manque pas de mordant encore cette fois.

80 SCOTT PILGRIM VS THE WORLD
Chef d'œuvre absolu pour certains, geekerie navrante pour d'autres, Scott Pilgrim n'a pas laissé indifférent. Notre rédacteur en chef adjoint l'a vu et a sa propre opinion sur le film.

82 ALTERNATIVE COMIX
Deux papiers pour le prix d'un ! Retour sur l'exposition MyFace organisée pour les 75 ans de DC Comics. Et gros plan sur une série de romans d'inspiration comics qui étend son univers jusqu'à la réalisation d'un jeu de tarot bourré de personnages à super-pouvoirs.

84 THE WALKING DEAD : LA SÉRIE TV
C'est LE hit de la saison TV 2010-2011 aux USA. L'adaptation du comic-book de Robert Kirkman et Charlie Adlard est la série dont tout le monde parle. Ça tombe bien, nous aussi.

86 MATCH DE BOX
Vos lettres, remarques, coups de gueules, compliments... Ça continue de se bastonner sec (ou pas) dans nos pages et c'est tant mieux !

88 CULT CORNER
Encore des cadeaux à faire ? Allez, on vous aide avec notre sélection de toys et autres collectibles.

90 GUIDE DE LECTURE
Votre guide pour vous y retrouver dans la jungle des toujours très nombreuses parutions comics. Indispensable !

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Vous voulez tout savoir sur la planète comics ? Inutile de chercher, c'est là que ça se passe !

98 DR. PSYCHO
Ce bon docteur nous parle de généalogie ce bimestre.

LEXICOMICS

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !), désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

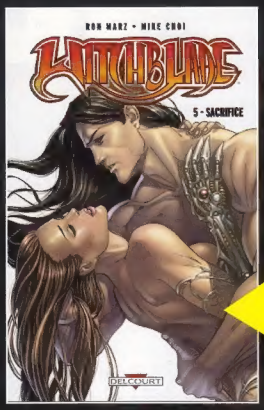
Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.



WITCHBLADE TOME 5

SCÉNARIO : RON MARZ - DESSINS : ADRIANA MELO & DIVERS - SORTIE : JANVIER 2011

MISS PEZZINI PASSE LA 100ÈME

Ce cinquième tome que Delcourt consacre aux aventures de **Witchblade** correspond à la traduction du 100ème épisode de la série américaine (alors qu'aux USA le 150ème épisode devrait être passé courant 2011). Et mine de rien, 100 épisodes pour une héroïne de comics, c'est un événement. Il n'y a guère que la vénérable **Wonder Woman** qui ait dépassé ce stade (et les **Birds of Prey**, et encore il s'agit d'une équipe). Alors si on rajoute le fait que **Witchblade** soit, de plus, un titre édité à l'écart des deux géants que sont Marvel et DC, cette longévité devient un véritable événement. Et ce n'est pas dû qu'à la capacité pulmonaire du personnage, loin s'en faut !

BIG BIJOU

Pour ceux qui auraient manqué le début : Sara Pezzini est une femme flic, jolie mais avec un sale caractère, à qui il ne faut pas la raconter. Un jour, alors qu'elle enquête, elle tombe sur un joyau étrange qui se greffe littéralement à son poignet : la Witchblade ! Cette arme (comme un bouquet d'épines constituées de métal vivant, avec un vague clin d'oeil graphique aux designs du peintre Giger) a été créée il y a des millénaires et est passée, génération après génération, à la main de femmes fortes. Elle doit amener l'équilibre dans le monde, alors que diverses puissances mystiques se cachent, prêtes à frapper. Tout ça, bien souvent, dépasse la belle Sara mais elle n'a pas vraiment le choix. Pour le meilleur et surtout pour le pire elle est la Witchblade !

MARZ OU CREVE !

Dans l'inconscient collectif des lecteurs de comics, on garde de Sara Pezzini l'image d'une sorte de super-bimbo, dont les tenues ont la caractéristique de se déchirer dès qu'elle fait mine d'utiliser son bracelet, sa Witchblade, en fait une arme mystique ancienne. Si cette accusation a été fondée à certaines époques de la série, cela fait cependant quelques années que le scénariste Ron Marz (**Green Lantern**, **Silver Surfer**...) s'escrime pour muscler l'univers de l'héroïne-phare de Top Cow. D'accord, les vêtements de Sara continuent de se déchirer à l'occasion mais finalement pas plus qu'une Miss Hulk et le scénariste met l'accent sur le fort caractère de son personnage, tout en prenant soin de resserrer l'étau autour d'elle...

WITCHBLADE / BUFFY = MÊME COMBAT ?

Ce qui devrait être évident à la lecture de ce volume (qui contient les **#96** à **#100** de l'édition US, plus le spécial **Bearers**), c'est qu'il existe des rapprochements à faire entre la lignée des Tueuses vues dans l'univers de **Buffy** et les précédentes générations de Witchblade qu'on peut croiser ici. Sara a elle aussi son lot "d'ancêtres thématiques" tout au long de l'Histoire. Le moment serait-il venu de les rejoindre ? Comme Buffy, Sara affronte son lot de monstres et de démons et, dans cet album, doit absolument empêcher l'avènement d'un dieu des ténèbres, bien décidé à raser la planète. Mais le souci, c'est qu'il est impossible de venir à bout de cette menace sans que Sara perde au passage un être cher. Le résultat, rythmé par des petits passages où l'on croise aussi bien le dessin de Marc Silvestri, de Keu Cha ou de Mike Choi, va secouer l'univers de « Pezz », surtout quand elle assène une certaine nouvelle dans les dernières pages ! Là pour le coup voici quelque chose que même Wonder Woman n'a jamais fait !

LES HOMMES DE SARA

Si l'héroïne est féminine, il y a quand même quelques hommes qui comptent dans sa vie, comme Jackie Estacado (plus connu sous le sumom de Darkness) avec qui les liens sont ambigus mais aussi Jake McCarthy son ancien équipier, laissé pour mort (mais en fait dans le coma) lors d'un précédent combat. Ian Nothingham, adversaire de longue date est également un repère dans sa vie mais pas forcément pour de bonnes raisons. A l'inverse, Sara cultive une relation finalement assez atypique, presque platonique, avec Gleason, son équipier actuel. Ce dernier a en effet choisi de prendre son temps et de respecter au maximum celle dont il veut respecter la vie. Mais l'univers de Witchblade se sastisfait bien peu des instants de bonheur et avant que tout soit dit, un des hommes de l'entourage de Sara devra payer le prix fort.

VERDICT : À PRENDRE OU À LAISSER ?

Qu'on ne s'y trompe pas : Nous ne sommes pas en train de vous dire que Witchblade est le nouveau Watchmen. Loin s'en faut ! Mais cette série de Top Cow a la triple particularité d'être une des rares avocates de la mixité dans les comics, de ne pas être, à proprement parler, un récit de super-héros (elle est plus axée sur le fantastique) et de passer, dans ce volume, le cap du **#100** (bien que l'effet en soit minoré dans nos contrées, par l'aspect recueil de l'album). Mais si vous êtes du genre à réclamer de la diversité dans les comics en VF, il nous semble que, quitte à essayer (ou rèessayer) Witchblade, ce tournant de sa vie peut être un bon moment « clé » pour voir de quoi il retourne, d'autant qu'il sera nécessaire pour comprendre l'évolution future de la série. Pourquoi ne pas donner sa chance à une série où, si l'héroïne est sexy, elle n'est pas aussi potiche qu'on pourrait le croire...

UN « JOUR NOUVEAU » (BRAND NEW DAY) S'EST ACHEVÉ IL Y A QUELQUES SEMAINES AUX USA. EN FRANCE ON N'EN EST PAS ENCORE À EN TOURNER LA PAGE MAIS LA CHOSE EST QUAND MÊME ASSEZ ENGAGÉE POUR QU'ON PUISSE TIRER UN PREMIER BILAN DE CE CYCLE DE LA VIE DE SPIDER-MAN. SOIT QUAND MÊME PLUS D'UNE CENTAINE D'ÉPISODES. UN JOUR NOUVEAU PROMETTAIT UN PETER PARKER RÉNOVÉ, PLUS MODERNE, MOINS MARIÉ ET PLUS ABORDABLE... RÉSULTAT DES COURSES ?

Au commencement (ou en tout cas avant « Un Jour Nouveau ») il y avait un problème matériel. Aux USA Spider-Man faisait depuis des lustres l'objet d'un lot de séries mensuelles. Jusque-là rien de particulier puisque c'est un sort partagé avec les personnages les plus populaires (Wolverine, Batman...) Longtemps il y a eu un cloisonnement thématique entre les différents titres consacrés à l'homme-araignée. À la base, c'était simple. Il y avait le titre historique (**Amazing Spider-Man**) qui était supposé être la série centrale. Puis s'étaient rajoutées **Marvel Team-Up** (Spider-Man rencontrant chaque mois un héros différent, en son temps traduite en France dans **Spécial Strange**) et **Peter Parker The Spectacular Spider-Man** (supposée privilégier la vie privée du héros). Quelque part en court de route tout cela s'était compliqué. Si Amazing avait subsisté les autres titres avaient maintes fois été relancés (**Web of Spider-Man**, **Spider-Man** tout court, **Sensational Spider-Man**, **Marvel Knights Spider-Man** ou encore **Friendly Neighborhood Spider-Man**...) sans que leur finalité soit totalement définie. Et ça encore c'est sans parler des versions « alternatives » comme **Ultimate Spider-Man** ou la version pour ado publiée dans la gamme Marvel Adventure. Le fait est qu'il y avait sans doute trop de « Spider-séries » et que, dans le doute, les fans commençaient toujours par suivre **Amazing Spider-Man** avant de se disperser parmi les autres selon leurs goûts. Entre le titre principal et les séries secondaires il y avait parfois un gouffre de 30 000 ou 40 000 lecteurs. Certaines fois le gouffre était encore plus grand. L'idée première d'**Un Jour Nouveau** était donc de convoquer le lectorat de Spider-Man, mieux le fidéliser à un seul titre paraissant trois fois par mois plutôt que dans trois titres mensuels. DC Comics venait de prouver qu'un hebdomadaire (« 52 ») était possible et même commercialement très viable en utilisant des seconds couteaux tels que Booster Gold. D'ailleurs c'est bien simple : pour mettre la chose en route Marvel n'alla pas chercher midi à quatorze heures et débaucha Stephen Wacker, le responsable éditorial de « 52 » pour mettre à la barre quelqu'un qui avait l'expérience d'une telle cadence. À partir de là il convenait d'organiser, en singeant les équipes scénaristiques des feuilletons télévisés, une équipe d'auteurs qui écriraient et dessineraient le titre en rotation. Mais tout ne se résumait pas à la santé commerciale des titres. Dans l'ombre les pontes de Marvel voulaient aussi un Spider-Man « frais », facile à saisir, qui serait à nouveau célibataire pour cadrer avec ce que le public avait pu voir dans les films de Sam Raimi ou dans les dessins animés. Après que Joe Quesada soit passé par là avec son « Un Jour de Plus » (l'annulation du mariage Peter Parker/Mary Jane Watson par un simple caprice du diable), **Brand New Day** pouvait commencer...

Un Jour Nouveau était-il vraiment supposé tirer un trait sur les vieilles intrigues pour attirer de nouveaux lecteurs ? Surprise, on a vu même le saga du clone et Kaine (ci-dessous) revenir sur le devant de la scène...

BESTIAIRE ET CLONERIES

Parmi les premières promesses, il y avait la volonté affichée de faire dans le neuf du côté des adversaires du héros. De ce côté-là il y a clairement trois phases. Au début Marvel a effectivement tenu à l'écart les « suspects habituels » (le Bouffon Vert, Venom) pour jouer la carte du sang nouveau. Mais créer le prochain adversaire majeur de Spider-Man n'est pas donné à tout le monde et cette optique a vite fait long feu. Si Mister Negative (l'étrange gangster asiatique qui apparaît en inversé) s'est bel et bien installé dans la vie du tisseur de toile et a multiplié les apparitions, Marvel a dû revoir ses ambitions de ce côté-là. Overdrive (le super-vilain qui vole des voitures) et Screwball (la casse-cou vidéaste) n'ont guère d'envergure et ne peuvent être réutilisés à l'infini. L'apparition d'une divinité maya du froid (**Amazing Spider-Man #555-557**) a même dangereusement fait penser qu'on entrait dans une logique de « menace du mois ». Jusqu'à « New Ways To Die » (**#566 à 573**) où l'arrivée des Thunderbolts (en un sens le retour de Norman Osborn/Bouffon Vert ou du Scorpion/Venom dans la vie du héros) a relancé la machine dans un autre sens. Passé ce cap les petits nouveaux se font plus rares et on voit revenir des

SPIDER-MAN
JOUR APRÈS JOUR

adversaires anciens comme Hammerhead, le Shocker, l'Homme de Métal ou même... la Tache ! À partir d'un moment (l'arche narrative géante « The Gauntlet », qui a débuté dans les parutions françaises actuelles) on passe même pratiquement à une énumération des adversaires de Spider-Man, en utilisant certaines vieilles ficelles, avec un effet parfois même assez répétitif. Avec la rotation des auteurs, tous ne sont cependant pas égaux dans cette liste d'adversaires. Tandis qu'Electro est ramené comme un simple « gros bras », Mysterio revient avec un vrai côté machiavélique... Il y a du bon comme du moins bon dans cette liste « rénovée » de criminels qui n'est cependant pas sans trouver des échos dans le passé. Ça ne saute pas aux yeux mais, sur ce plan, "Un Jour Nouveau" est à rapprocher d'un précédent célèbre, à savoir... la Saga du Clone. Entre 1994 et 1996 tous les magazines liés à Spider-Man furent connectés à une seule arche narrative géante, liée à la présence de Ben Reilly, clone de Peter Parker qui finissait même par devenir un temps Spider-Man à la place de son modèle. Une bonne partie de la problématique des années 90 trouve écho dans la mise en place d'**Un Jour Nouveau**, à commencer par l'affirmation qu'il est temps de « renouveler » la liste des adversaires du héros. Dans les deux périodes, on retrouve ainsi cette volonté de mettre en scène des super-criminels « modernes » liés à la technologie et aux nouveaux médias. Par exemple pendant la Saga du Clone on parlait réalités virtuelles ou manipulation de la télévision (Mysterio s'était recyclé et frappait via la télévision cablée). Dans **Un Jour Nouveau**, le poste équivalent est tenu par Screwball, qui prend des risques inconsidérés pour alimenter son podcast vidéo, dans un certain esprit « Jackass ». Dans les deux cas on remplaçait des criminels classiques par des successeurs neufs. À l'époque Clone, c'était le Docteur Octopus qui était remplacé par une femme (depuis rebaptisée Lady Octopus). Dans **Un Jour Nouveau** on voit arriver de nouvelles versions du Vautour ou du Rhino (et même Menace est à prendre en un sens comme un remplaçant du Bouffon Vert)... Ben Reilly affrontait un monstre nommé D.K ? Peter Parker dans sa phase actuelle fait face au Freak... Et comme on voit bien une quinzaine d'années plus tard que ni Lady Octopus ni D.K. n'ont réellement laissé leur empreinte, parions que la majeure partie de cette nouvelle génération de porteurs de noms classiques ne s'inscriront pas dans la durée. Au pire Marvel est victime de sa propre philosophie en la matière. Si d'une main on veut que Peter Parker soit plus raccord avec ce qu'en connaît le grand public au cinéma ou à la télévision, peut-on vraiment, de l'autre, durablement transformer ses principaux ennemis ? Un jour ou l'autre quelqu'un voudra que ces criminels ressemblent à ceux des cartoons ou des jeux vidéo du tisseur de toile. D'ailleurs dans la saga récente de l'Homme-Sable, où il est obsédé par l'idée de voir sa fille, la trace du troisième film de Sam Raimi est tangible. C'est d'ailleurs toute la problématique des héros iconiques où il faut être raccord avec ce que le grand public attend, être abordable, tout en évitant (en tout cas officiellement) de stagner. Il faut donc sans cesse réinventer les adversaires du héros pour faire et défaire ce qui a été fait (de ce côté-là, chez DC, on se réfugie derrière l'excuse des crises cosmiques pour remettre les compteurs à zéro périodiquement). Mais dans le cas de Spider-Man, cette alternance entre stagnation et évolution, parfois à l'intérieur d'un seul et même épisode, pose une question : à qui s'adresse **Un Jour Nouveau** ? D'autant que certaines décisions font douter de la philosophie de l'ensemble, y compris (et surtout) pour ce qui est de la vie privée du héros.

UNE ARAIGNÉE DANS LE LIT

Petit retour en arrière : toutes les simagrées liées à **Un Jour de Plus (One More Day)**, soit l'annulation rétroactive du mariage de Peter Parker et Mary Jane Watson, n'étaient liées qu'à deux raisons. D'une part les gens de Marvel voulaient

Ci-dessous : festival de la touchorie pour Peter Parker ? Après des décennies où il avait été un ado coincé puis un mari fidèle le voici qui enchaîne relation sur relation, sur fond de gueule de bois. Et c'est sans parler d'un épisode où il rentrait chez Tante May pour la trouver... au lit avec un homme ! Qui a versé du Viagra dans le réservoir d'eau des Parker ?

Ci-dessus : la très sensuelle et vénéneuse Felicia Hardy alias Black Cat. Trop jeune pour être "cougar" mais décidément très féline...

Ci-dessous : entre les deux son cœur balance ? Peter Parker et les femmes, un des fils rouges de la série depuis les années 60. Un ressort sur lequel les scénaristes de "Un jour nouveau" ont particulièrement joué.

récupérer un Parker célibataire, dont la vie privée pourrait être l'objet de plus de rebondissements. Mais (et c'est le point qui nous intéresse plus particulièrement aujourd'hui) il s'agissait aussi d'éviter le mot "divorce" pour ne pas choquer la partie la plus conservatrice du public. Éditorialement il valait mieux, paradoxalement, passer par une improbable histoire de pacte avec le diable pour tout oublier plutôt que de se contenter d'une scène où Mary Jane remplit une demande de divorce. Une séparation normale aurait sans doute attiré l'attention des médias généralistes, de la même manière qu'ils ont couvert de loin le démasquage de Spider-Man pendant Civil War ou la mort de Captain America. Le divorce de Spider-Man n'aurait pas manqué d'attirer des questions... Et Marvel, qui par ailleurs place aussi des jouets et des dessins animés dans les foyers américains aurait sans doute perdu des points sur les produits dérivés. Sans rire : certaines familles auraient sans doute hésité à laisser jouer le petit dernier avec la poupée d'un héros divorcé. On peut partager ou pas cette analyse mais c'est, en coulisses, une des raisons du choix de Marvel pour éviter le mot "divorce" : ne pas aller à l'encontre d'un public familial. Aussi on peut s'étonner qu'après le 600e épisode de la série et le remariage de tante May, l'équipe scénaristique ait pris un angle pour le moins iconoclaste. Au début, il s'agit sans doute de nous montrer que même si Mary Jane redevient un personnage régulier de la série il n'est pas acquis qu'elle reforme un couple avec Peter (malgré la tradition du bouquet de la mariée, que MJ attrape au vol dans le **#600**). Du coup, Peter Parker s'enivre et se réveille le lendemain matin aux côtés de... la sœur de son colocataire, qu'il s'est envoyée pendant son ivresse, sans en garder grand souvenir. On ne va pas verser dans le puritanisme : c'est sans doute très bien pour Peter d'avoir une vie sexuelle active malgré la volonté éditoriale de Marvel de le tenir à l'écart de Mary Jane. Mais n'empêche... Peter Parker (le type bon chic bon genre un peu coincé mais avec un sérieux sens des responsabilités) se tape un plan à la **Very Bad Trip**, se saoule, se réveille au lit avec une (jolie) fille qu'il connaît à peine mais, surtout, ne donne pas suite à la relation ! À peine quelques épisodes plus loin, il est déjà passé à autre chose. La sculpturale Chatte Noire est de retour dans sa vie... et dans son lit. Mieux : vu le peu de cas qu'ils font de l'événement on comprendra que les deux personnages ont un accord tacite et que ce genre de rencontres leur arrive de temps à autre "entre deux cases". Ce qui n'est pas totalement une nouveauté (la chose avait été induite dans les années 80) mais vient s'ajouter au reste. Là aussi on n'en voudra pas à Peter Parker de répondre à un certain appel de la nature mais n'empêche. On le verra aussi s'agiter à la vue d'un groupe de jeunes femmes... avant de découvrir qu'elles sont ses cousines (par alliance, du côté Reilly, il n'y aurait donc pas de tabou social mais la chose échappe à Peter qui s'en fait le reproche). En l'espace de quelques épisodes (et dans une formule où trois épisodes paraissent par mois on parle pratiquement d'une évolution d'un mois à l'autre), Parker collectionne les aventures, pratique un certain "casual sex" qui, certes, ne choquera pas le moindre téléspectateur de **Californication** mais dans une série que l'éditeur voulait consensuelle, c'est pour le moins surprenant.

À QUI PARLE SPIDER-MAN ?

Niveau continuité c'est le même dilemme. **Un Jour Nouveau** ne peut pas vraiment prétendre à satisfaire les fans de longue date. Ceux-là, d'emblée, ne digèrent pas vraiment l'annulation des retombées de Civil War (le démasquage de Spider-Man) et du mariage des Parker. Ou encore la fin apparente des références aux pouvoirs totémiques du héros. Qu'on aime ou qu'on n'aime pas les « lance-toiles organiques » du tisseur ils ont néanmoins disparu du jour au lendemain sans grande explication (et sur ce point rien n'a véritablement été éclairci). **Brand New Day** viserait alors un nouveau public qui ne s'intéresse pas vraiment à la continuité du titre mais à une version plus iconique du personnage ? Si l'hypothèse est tentante elle est vite battue en brèche quand on voit ressurgir plusieurs intrigues liées au passé. Là aussi la filiation avec la saga du clone se fait sentir : on nous ramène d'un seul coup (et finalement sans beaucoup d'explications) Kaine, copie génétique maudite qu'on n'avait pas vue depuis de nombreuses années avec des références appuyées à des histoires vieilles de quinze ans. Vu comment la saga du clone était proscrite depuis des années par l'éditorial de Marvel la chose est sans doute un tantinet surprenante même si, en toile de fond, elle s'inscrit dans un contexte où la saga en question ressort à ce moment-là en recueil (et dans une mini-série racontant la fin originellement prévue). Pour vendre des recueils il faut sans doute que l'histoire retrouve sa place dans les pensées de Spider-Man. N'empêche... Pas sûr qu'un hypothétique nouveau lecteur s'y retrouve (et au passage on notera que Marvel est passé à côté de la résurrection de Ben Reilly en lieu et place de Kaine, qui aurait sans doute fait plus de « bruit »). Un peu plus loin on trouve des allusions à Ezekiel ou même aux enfants de Gwen Stacy, rassurant sans doute ceux qui se demandaient si le run de J.M. Straczynski n'avait pas tout bonnement été annulé (encore que celui-ci n'avait pas que des admirateurs). Mais à partir de là on ne peut que se demander le sens de cette logique bicéphale qui d'un côté retire sans fanfare la toile organique du héros tout en reconnaissant l'existence des épisodes qui ont mené à cet élément. En fait la série s'adresse sans doute confusément à tous ces publics en même temps (ce qui peut paraître contreproductif) pour une simple raison. La même qui, sans doute, explique les crises de libido de Peter Parker : il n'y a pas un auteur mais des auteurs. On passe de Dan Slott à Bob Gale, de Mark Waid à Marc Guggenheim, Zeb Wells ou Joe Kelly. Et si l'effet collectif fait que certaines intrigues s'entrelacent, brouillant un peu les cartes, il est certain que tous n'ont pas le même style et surtout les mêmes ambitions. Du coup si vous aimez une arche narrative, rien ne garantit que vous aimerez la suivante et inversement... Car elles peuvent viser deux publics différents sans crier gare !

AMICALEMENT VÔTRE ?

Là où, dans sa globalité, **Un Jour Nouveau** s'est sans doute plus approché d'un but défini c'est au sujet de l'entourage de Peter Parker. On se souviendra qu'avant **Un Jour de Plus** les relations avec Tante May et Mary Jane Watson avaient pratiquement cannibalisé la vie du héros. Qui plus est, au moment où il vivait dans la tour

Stark, avec les Nouveaux Vengeurs, ces derniers étaient pratiquement devenus des collègues de travail tandis qu'Iron Man tenait lieu d'employeur. La place impartie à des amis civils s'était réduite à la portion congrue... Tout au plus Flash Thompson avait refait surface en parallèle de Civil War dans les épisodes de Peter David sur **Friendly Neighborhood Spider-Man**, s'efforçant de revenir en arrière dans les liens avec Parker. Thompson, après avoir été paralysé et passé des mois dans le coma, souffrait d'une perte de mémoire et ne se souvenait plus guère avoir été ami avec Peter, revenant à l'antagonisme qui régnait entre eux au tout début de la série. Il fallait repeupler la vie civile de Parker et la chose est faite dès les premiers numéros d'**Un Jour Nouveau**. Si Peter Parker a perdu un mariage il y gagne aussi en famille : on découvre le père de Jonah Jameson, qui épouse rapidement May Parker, faisant de l'irascible Jameson le « cousin par alliance » de Parker. Dans la foulée on découvre également tout un pan de famille (le clan Reilly) de Peter... Côté amis, la chose est encore plus massive avec l'injection de nouveaux personnages comme Carlie Cooper, le policier Vin Gonzales (et dans son sillage sa sœur Michelle, qui devient la co-locataire de Parker) et les retours d'Harry Osborn et Flash Thompson. Harry, en particulier, aura fait couler beaucoup d'encre car il était supposé être mort depuis 1993. Mais dans ce cas-là l'explication était relativement logique... Son père, Norman Osborn était lui-même revenu dans le monde des vivants quelques années plus tôt en expliquant que la formule qui faisait de lui le Bouffon Vert possédait des propriétés d'auto-guérison. Un temps considéré mort, Norman avait donc guéri « hors champ » et s'était éclipsé en Europe pendant des années avant de frapper à nouveau. Harry ayant lui aussi été le Bouffon Vert, il ne fallait pas sortir de Saint-Cyr pour comprendre qu'un scénario similaire était à l'œuvre (même si au passage Harry a perdu tout souvenir que Peter est Spider-Man). On pourra critiquer la manière impromptue de le ramener mais en définitive la présence d'Harry redonne à Peter un meilleur ami et dynamise la série. Harry est sans doute un des éléments les plus importants d'**un Jour Nouveau**, venant réconforter le héros quand il en a besoin (mieux même que Tante May ou Mary Jane Watson) mais pouvant par ailleurs se retrouver dans des embrouilles (en particulier avec son père) dont Spider-Man devra le tirer. À un certain niveau le destin d'Harry est un fil rouge de cette ère, avec Peter se battant pour que son ami ne bascule pas à nouveau dans le côté obscur. Dans le genre « meilleure amie féminine », Betty Brant décroche également le gros lot en se retrouvant installée dans une position de confidente (alors que dans les années précédentes elle avait été réduite au rang d'informateur occasionnel). Flash Thompson fait aussi son « retour » alors que personne ne savait qu'il était parti. Dans **Amazing Spider-Man #574**, l'ex-professeur de gym comateux s'est réengagé dans l'armée (il était parti au Vietnam dans les années 60) et on découvre qu'il a été envoyé en Irak. La vraie chute de l'épisode intervenant seulement quand on réalise qu'il a perdu ses jambes lors d'une attaque ennemie. Là, le succès est plus nuancé car si le numéro redonne à la série sa capacité à s'intéresser à l'actualité, elle peine par la suite à utiliser Thompson autrement que comme un personnage « coincé » par son handicap. Comprenez par là qu'on n'y voit guère un témoignage des problèmes des handicapés dans la vie... Ou peut-être qu'avec Harry revenu, Flash, en fauteuil ou pas, est un « meilleur ami de trop ». Le répertoire d'amis de Peter s'étant massivement musclé ces derniers mois on passerait presque à une situation où il y a trop d'amis et où certains se font de l'ombre. Il est cependant intéressant de regarder ce qu'il n'y a pas dans la liste... Car, entre la nostalgie des années 60 et les nouveaux visages, le casting est très... conventionnel. Globalement, en dehors d'épisodiques coups de téléphone à Robby Robertson (ex-co-locataire « afro-américain » de Peter), les amis actuels de Peter Parker sont issus du moule WASP (White Anglo-Saxon Protestant) et représentent assez peu la diversité ethnique ou sociale. Les Gonzales sont pratiquement l'exception qui confirment la règle. Pas d'ami noir ou asiatique récurrent, pas de gay, pas de lesbienne... Alors que dans le même temps, chez la concurrence, même la série **Archie** (comic-book en général assez rétrograde, visant un public plus conservateur) peut se targuer d'afficher une telle diversité. Peter Parker s'est donc fait doubler par Archie ou (pour rester chez Marvel) par les X-Men ou les Vengeurs, dont les rangs sont moins systématiquement « blancs ». Non pas qu'il suffise de « placer » des visages noirs ou un personnage gay pour jouer les alibis. Mais Spider-Man, série qui historiquement avait été en prise avec la société américaine, a sans doute beaucoup de choses à redécouvrir sur ce plan-là...

QUEL JOUR EST-IL ?

Aux USA on est déjà passé à autre chose. **Un Jour Nouveau** a cédé la place à « Big Time », nouvelle évolution dictée par les ventes. Le passage à trois numéros par mois d'**Amazing Spider-Man** avait masqué une réalité : il y avait sans doute une revue Spider-Man de trop et si tout transformer en **Amazing** a dans un premier temps aplani les différences et même bien fonctionné, les ventes de ces derniers temps tendaient à resituer la série autour de 50 000 exemplaires par numéro (et sans doute moins si l'expérience avait continué). Il y avait un essoufflement. Big Time corrige la donne en faisant d'**Amazing** un titre bimensuel (paraissant deux fois par mois au lieu de trois) écrit par le seul Dan Slott. De fait, c'est donc la fin du collectif d'auteurs et sans doute également la disparition de la dichotomie évoquée plus haut, avec une partie des scénaristes écrivant pour les néophytes et les autres préférant s'adresser aux lecteurs « old school ». Un seul auteur, c'est une seule voix. Sorti de là le changement reste quand même assez superficiel, puisque Slott faisait partie du régime précédent. Big Time est un prolongement d'**Un Jour Nouveau** tout en affectant de ne pas l'être (et il faudra voir à l'usage si des différences réelles apparaissent). L'expérience **Brand New Day** terminée on ne pourra cependant pas lui enlever certains atouts. Par exemple, même s'il est certain que Marvel a pris soin de régulièrement faire appel à des dessinateurs confirmés comme John Romita Jr Ou Chris Bachalo, l'éditeur a profité de la rotation de la série pour servir de vitrine à des talents que les lecteurs du titre ne connaissaient pas toujours (Marco Checchetto, Paul Azaceta...) et a donc fait monter d'un cran leur réputation. Pour le meilleur et pour le pire, **Un Jour Nouveau** représente plus d'une centaine de numéros d'affilée pour un titre qui, à ce jour, vient de passer le 650e épisode. Soit pratiquement un sixième de la série ! Si la chose a été facilitée par la cadence accélérée, cette phase de Spider-Man restera donc un moment marquant pour le titre. On doute que tous les nouveaux personnages introduits dans cette période laissent une marque réelle (Jackpot, héroïne alliée de Spider-Man, s'est pratiquement fanée du moment où on a su qu'elle n'était même pas le personnage d'origine) mais peut-être que l'héritage réel de **Brand New Day** se situe plutôt dans le coup de pouce donné à la carrière de plusieurs dessinateurs émergeant... Pour eux, il y a certainement un avant et un après « Un Jour Nouveau ».

Xavier Fournier

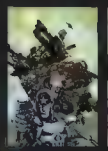
Ci-dessous : Mary-Jane a joué à cache-cache avec Spidey pendant presque toute la saga "Un jour Nouveau".

En bas : le nouveau Vautour rouge. Un sacré client pour le tisseur de toile, dans la lignée de la "modernisation" des adversaires du tisseur.

ON LE SAIT DOUÉ DEPUIS DES ANNÉES. LE VOICI "BANKABLE" : AVEC DES PASSAGES SUR LES NOUVEAUX VENGEURS OU SECRET INVASION, LEINIL YU S'EST HISSÉ PARMI LES PRINCIPAUX ARTISTES DE MARVEL. CEUX À QUI ON CONFIE DES PROJETS EN VUE COMME LES ULTIMATE COMICS AVENGERS DE MARK MILLAR. MAIS LEINIL FAIT AUSSI ÉQUIPE AVEC LE SCÉNARISTE POUR SUPERIOR, LEUR NOUVELLE SÉRIE EN "CREATOR-OWNED". ET L'ARTISTE A ENCORE D'AUTRES PROJETS EN VUE...

BIO-REPÈRES

- Superman Birthright
- New Avengers
- Ultimate Wolverine vs Hulk
- Secret Invasion
- Ultimate Comics Avengers vol.2
- Superior



LEINIL A DU STYLE

Maintenant que Secret Invasion est passé depuis longtemps, quel regard portez-vous sur la saga, sur votre travail ? Qu'est-ce qui, selon vous, a marché ou échoué sur la série ?

Je crois qu'à partir d'un moment, j'ai commencé à paniquer un peu sur les délais et une seule chose comptait : arriver à boucler les pages. Alors, avec ça, mon travail a pu en souffrir un peu. Mais je crois qu'en fin de compte, on n'a pas trop débordé, les épisodes sont sortis relativement à l'heure. Il y a toujours un prix à payer pour cela. Disons que j'aurais pu prendre le temps de rendre les pages plus belles.

En dessinant Secret Invasion, vous aviez l'habitude de caser des petits Howard the Duck en douce dans les cases, juste pour vous moquer gentiment de Brian Bendis qui déteste ce personnage. Maintenant que Marvel fait partie de Disney... Vous pensez qu'on va vous laisser dessiner une parodie de Donald comme Howard ?

Je n'en ai aucune idée ! À l'origine, j'ai dessiné Howard the Duck parce que je m'ennuyais, juste pour me divertir un peu. Je ne manquerai pas d'aller poser votre question au service juridique de Marvel à ce sujet. Mais honnêtement, je pense que maintenant [que Marvel appartient à Disney], ce n'est plus un problème de le faire !

Ces derniers mois, Marvel vous a surtout employé comme artiste couverture sur de nombreuses séries comme Agents of Atlas, Vengeance of Moon Knight, X-Men: Legacy ou Amazing Spider-Man. Comment gérez-vous le défi de dessiner la couverture d'un comic, parfois plusieurs mois à l'avance, dont vous ne savez rien du contenu ?

J'adore faire les couvertures et j'aime dessiner des personnages différents de temps en temps. Je ne me sens pas spécialement connecté aux comics dont je fais la couverture vu que je suis complètement absorbé par mes propres séries. Je prends ces couvertures comme des distractions, des parenthèses dans mon travail.

Récemment, on vous a vu sur la seconde arche narrative de Ultimate Avengers. C'est une série bourrée d'action et de testostérone avec des personnages comme Ghost Rider, Punisher et une version toute particulière de Hulk. Il n'y a d'ailleurs pas beaucoup de personnages féminins. Vous n'avez pas été gêné par ça, voire déçu ?

Oh non, pas du tout, au contraire ! Ça a même été un soulagement pour moi techniquement. Je mets environ deux fois plus de temps à dessiner les femmes que les hommes. Ce n'est pas vraiment mon point fort, je l'avoue. Mais m'exercer à dessiner des femmes ne me ferait pas de mal. Je serais bien inspiré de m'y mettre un peu plus. Peut-être si on me donnait une série qui a pour vedette une héroïne à l'avenir ?

Vous avez dessiné Ultimate Hulk dans Ultimate Wolverine vs. Hulk. Vous avez cherché à rester fidèle à la version des Ultimates ou vous étiez plutôt « habité » par le Hulk sauvage classique ?

Oh non ! Je m'en fichais un peu. J'ai dessiné ma propre version de Wolverine et de Hulk et ça n'avait aucune importance que tout cela se passe dans l'univers Ultimate ou pas. J'étais très soulagé cela dit que le projet n'inclue pas Kid Wolverine.

Dans un de vos épisodes, le Punisher version Ultimate porte un uniforme assez proche de celui créé par Ariel Olivetti dans Punisher War Journal, juste après Civil War. Quelle a été votre latitude pour le design du personnage ?

C'est simple : Mark Millar voulait reprendre le design d'Ariel Olivetti et n'a même pas fait semblant de s'en cacher. J'ai même envoyé un email à Ariel pour lui en parler. Pourquoi changer quelque chose qui est déjà très réussi ? Son design du costume était déjà génial à la base. Je n'ai fait que quelques petits ajustements.

Parlons un peu de Superior, votre nouvelle série creator-owned project avec Mark Millar. Premièrement, à quel stade du projet êtes-vous entré en scène ? Est-ce que Mark est simplement venu avec l'histoire et vous l'a simplement proposée ? Vous avez participé au développement ?

Superior est le bébé de Mark depuis le premier jour. J'ai juste pris en charge la mise en images, une étape dans laquelle il a également été très étroitement impliqué. Mark est quelqu'un qui est très actif dans tous les domaines de ce métier, c'est un vrai génie. Il avait une idée très précise de ce qu'il voulait et les designs de la série sont un vrai travail collectif. Et quand je dis qu'il a une idée précise, je pèse mes mots, demandez à Steve McNiven* ! (rires) Les designs [de Superior] sont très liés à l'histoire de la série et on comprend dès les premières pages pourquoi nous avons délibérément créé les personnages de cette façon.

Avec un titre comme Superior, vous n'avez pas à vous préoccuper de la continuité, d'un monde déjà établi par d'autres avant vous. Quels genres de recherches avez-vous fait pour la série ?

Aucunes ! Mes références sont uniquement le quotidien, la vie réelle sur la série. Pendant que nous faisions nos recherches pour les designs, nous avons pas mal regardé ce qui se faisait dans les années 1940, du côté des personnages de science-fiction notamment. Parce que, le personnage de Superior a été inventé dans les années 30-40 dans l'histoire.

Superior ressemble à Superman (même le nom y fait penser) mais l'histoire de cet enfant atteint de sclérose qui découvre qu'il peut se transformer en super-héros tient plus de Captain Marvel/Shazam. Vous ne pensez pas que c'est finalement paradoxal que les creator-owned utilisent ou singent les grands archétypes des héros des studios ?

Ce qui est génial à propos de cela est que [dans les creator-owned]

vous pouvez faire faire à ces archétypes des choses qu'ils ne feraient JAMAIS dans leurs séries respectives, pour plein de raisons d'ailleurs. Nous pouvons tourner autour de la politique en étant irrévérencieux et aussi utiliser des scenarii inspirés par le monde réel, ce que les super-héros traditionnels établis ignorent complètement la plupart du temps. Je ne vais pas vous faire de révélations, mais je peux vous dire que Mark a beaucoup de surprises pour les lecteurs de Superior.

Ci-dessus : le nouveau Hulk de l'univers Ultimate, option Mike Tyson...
Ci-dessous : avant de dessiner Superior (en bas), Leinil s'était intéressé au vrai Superman dans le mémorable Birthright.

Vous avez dessiné les douze épisodes de Superman: Birthright qui, au moment de sa publication, en 2004, était considéré comme l'origine définitive de Superman pour le XXI^e siècle. Mais cette posture n'a duré que trois ans avant que Geoff Johns et Gary Frank ne présentent Superman: Secret Origin. Vous vous y retrouvez dans toutes ces origines de Superman ?

Je n'y comprends rien ! J'adore la science-fiction, particulièrement les univers parallèles et les voyages dans le temps, mais ce que DC fait là, c'est trop pour moi !

Vous parlez de voyages dans le temps... Vous avez formé un groupe de rock qui s'appelle Marty McFly, et même sorti un album avec eux. Vous avez encore le temps de jouer de la musique ?

Nous adoptons un profil bas pour l'instant. [Marty McFly] n'a jamais été une activité à plein temps et on le faisait surtout pour le fun. Nous avons enregistré des chansons, c'est vrai, mais ça n'avait pas l'allure d'un album complet. Nous allons jouer en public dans le futur cela dit.

Vous avez passé pas mal de temps chez Wildstorm à une époque, et même fait deux creator-owned pour eux (High Roads et Silent Dragon). Maintenant que ce label ferme ses portes, qu'est-ce que cela vous fait ?

J'ai toujours adoré Wildstorm et c'était le studio que je rêvais de rejoindre depuis que j'ai commencé à dessiner des comics. Cela me fait de la peine de voir cette aventure s'arrêter même si mon implication avec eux a été, au regard de leur longue histoire, assez distante et minimale.

Après Secret Invasion, Marvel a annoncé qu'ils ne feraient plus de crossovers aussi gros et massifs avant un moment. Mais en ce qui vous concerne, vous accepteriez tout de suite un autre projet de ce type si on vous le proposait ?

Bien sûr ! Mais pas dans un futur proche. J'ai d'autres projets signés Mark Millar dont il faut que je m'occupe.

Mark Millar est toujours très attaché à ce que les artistes qui sont sur ses séries soient impliqués dans les adaptations cinéma de celles-ci. Après Kick-Ass et Nemesis, on imagine donc que qu'un film Superior n'est pas loin. Qu'est-ce que cela représenterait pour vous de travailler avec une équipe de cinéma (si vous ne l'avez pas encore fait) ?

J'ai déjà participé, de manière assez éloignée à des films, en faisant quelques designs, mais être co-propriétaire d'un personnage adapté en film, jamais. Rien que l'idée m'éclate. J'espère sincèrement que le film [**Superior**] va se faire et je croise les doigts de mains et des pieds pour que cela se produise ! C'est là que vous voyez que la générosité de Mark Millar vis-à-vis des artistes co-créateurs de ses séries est sans égal dans cette industrie.

On vous a déjà rejeté une couverture jusqu'ici ?

Ma seule et unique couverture rejetée jusqu'ici était pour **Superior #1** (rires) Mais j'adore Mark Millar donc cela ne m'a posé aucun problème. Il a l'œil et le bon pour ce genre de chose et il sait ce qu'il fait. J'ai besoin de lui pour me surveiller !

Sur un crossover comme Secret Invasion vous avez eu votre lot de pages qui représentent des dizaines de personnages chargeant de face ou de côté. Ce qui est assez curieux dans ce genre d'événements c'est que la scénographie est souvent la même. Les dessinateurs de crossover ne représentent jamais le champ de bataille sous un autre angle (en vue aérienne par exemple). C'est du mimétisme ou il y a une règle éditoriale ?

Je fais toujours un effort pour ne pas me répéter. Pourtant, c'est parfois inévitable. Quand on est sous la pression des deadlines, on a moins le temps de créer consciencieusement une pose unique, de placer les personnage de façon plus originale ou de travailler plus finement les expressions des visages. Brian Bendis m'a aussi aidé à changer des trucs sur mes pages (rires). Il aime les plans en contre-plongée par exemple parce qu'il pense que cette vue induit un sens de l'urgence et place mieux le lecteur dans l'action.

Dans vos Ultimate Comics Avengers, la représentation du Ghost Rider est assez classique par contre son alter-ego, Johnny Blaze, semble connaître un relookage un peu manga. C'est une volonté déterminée de votre part ?

Oh, je n'avais pas réalisé cela ! C'est sans doute un acte manqué ! Je n'avais aucune intention de mangaïser Johnny.

Il va y avoir un grand crossover Superior/Kick-Ass/Nemesis. Votre couverture est d'ailleurs assez impressionnante. Est-ce que vous vous êtes senti à l'aise avec les personnages des autres séries de Mark Millar, Kick-Ass et Nemesis, sachant que les styles de John Romita Jr et de Steve McNiven sont loin du vôtre ?

C'était la seconde fois que je dessinais Nemesis et la première pour Kick-Ass et je me suis senti comme à la maison ! Bizarrement, je pense que Steve McNiven et moi-même avons plein d'influences similaires donc je me suis assez facilement coulé dans Nemesis. Kick-Ass et Hit Girl m'ont demandé un peu plus d'effort parce que je crois que c'est bien la première fois que j'ai dessiné une fillette super-héros. Mais c'était fun.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

NEW

UNDERGRAM AGENCY

MARVEL WAY, FRENCH TOUCH !

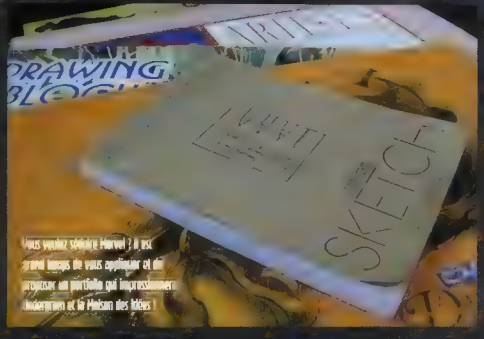
A mis artistes, Marvel recrute désormais à deux pas de chez vous ! L'éditeur américain vient en effet de passer un accord avec une agence française pour chapeauter le repérage de nouveaux talents européens. Serait-ce la trajectoire qu'emprunteront les prochains Olivier Coipel ?

Percer chez Marvel, voilà un rêve que de nombreux artistes européens ont partagé depuis des décennies. Beaucoup d'espoirs mais peu d'élus car même dans les cas où le talent est là, encore faut-il savoir comment frapper à la bonne porte. Et la porte en question, dans le cas présent, se trouve de l'autre côté de l'Atlantique, ce qui complique d'autant la chose. Il ne restait guère que le vague espoir de croiser un officiel de Marvel lors d'un festival comme Angoulême, sans l'assurance d'y parvenir et avec la barrière de la langue. Mais il existe désormais une alternative. Undergram, une agence française fondée fin 2008, s'était déjà fait un nom en représentant des éditeurs ou des librairies spécialisées dans la BD, dixit la fondatrice d'Undergram, Audrey Bonnemaison : *« Nous travaillons notamment ponctuellement avec le festival Strasbulles, ou de façon plus approfondie avec Comic Con' France, depuis la seconde édition en juillet 2010. Globalement, Undergram sert de liant entre certains univers ou métiers qui ne communiquent pas toujours bien ensemble ».* En soi, l'activité est déjà sympathique (et les fans de comics ont déjà pu concrètement voir le résultat lors des événements en question, facilitant la venue d'auteurs internationaux). Là où les choses sérieuses commencent, c'est que la même agence vient d'être mandatée par Marvel, devenant son partenaire européen pour le recrutement de nouveaux talents. A partir de ce mois de décembre, Undergram va donc se déplacer sur diverses manifestations européennes pour « débusquer les perles rares ». En clair, il existe maintenant en France ce qu'on pourrait définir comme un « dénicheur » pour le compte de Marvel, qui lorgne même sur les débutants : *« Non, il n'est pas forcément nécessaire d'avoir été publié, même si c'est toujours un "plus". Un "nouveau talent" pour Marvel peut être un dessinateur confirmé pour la France. Seront observées évidemment les qualités techniques et artistiques des candidats, et également, car il est important de le préciser, la connivence possible avec les Editions Marvel. Nous voyons souvent passer d'excellents portfolios, mais qui sont parfaitement inexploitables dans le cadre des publications de Marvel Comics. Si ces premières conditions semblent remplies, il seront également évaluées la disponibilité et la volonté d'engagement. Le format comics nécessite d'avoir une grande réactivité. »* Jusqu'ici, les initiés avaient pu profiter de la venue régulière de C.B. Cebulski, vice-président de Marvel en charge des aspects créatifs, en France pour montrer leur « book ». L'opération se monte main dans la main avec lui : *« Il est vrai qu'Undergram aura en charge une partie des déplacements que CB Cebulski avait l'habitude de faire. Il garde néanmoins toute la responsabilité du recrutement des nouveaux talents. »* Et même si vous n'habitez pas à proximité d'un festival de BD, rien n'est perdu puisqu'il suffit d'envoyer vos images par email (attention, les envois postaux ne seront pas acceptés) à l'adresse portfolio@undergram.fr : *« En conventions ou par email : tous les portfolios seront étudiés avec le même soin. Il est juste plus simple de détailler nos choix de sélection à l'oral auprès des candidats. »*

Les critères d'Audrey et de son équipe sont eux aussi bien définis : *« Par email, pas de format spécifique pour les images, même si un portfolio en ligne ou un beau PDF sont plus rapides et agréables à consulter. En direct, à l'évidence les originaux sont importants, ou des prints de bonne qualité. Pensez qu'il n'est pas forcément utile que ce soit en couleur. Mieux vaut présenter de beaux crayonnés si vous ne souhaitez pas postuler en tant que coloriste. Ou alors apportez impérativement les deux versions. D'une façon générale, nous prêterons évidemment plus d'importance à un portfolio qui sera en accord avec l'univers de Marvel Comics, ou dans un style adaptable à leurs publications ; pour ce faire, rien de tel que de recréer une page d'un comics de son choix à partir du script, pour montrer vos qualités de dessin et votre petit "plus". »* Rien n'est prévu, à ce stade pour les aspirants scénaristes (pour ceux-là il faudra encore de la patience) mais espérons que le tremplin portera chance à un maximum d'artistes européens !

Base d'opération : Paris
Âge : 2 ans

Pouvoir : révéler les artistes Marvel européens de demain



Vous voulez travailler pour Marvel ? Il est grand temps de vous appliquer et de soigner un portfolio qui impressionnera Undergram et la Maison des Idées !

Zemir

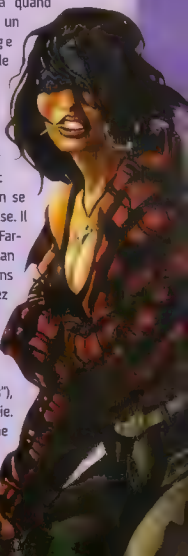
Plus d'infos sur www.undergram-agency.com

LADY JUSTICE

LA JUSTICE EST AVEUGLE, PARAÎT-IL. LES VOIES DES COMICS AUSSI PARFOIS CAR IL ARRIVE QU'UN CONCEPT, POURTANT LANCÉ PAR UN AUTEUR CÉLÈBRE, FASSE CHOU BLANC MAIS QUE LA COPIE REFASSE SURFACE QUELQUES TEMPS PLUS TARD SANS QUE LA PLUPART DES LECTEURS EN AIENT CONSCIENCE.

Dans le milieu des années 90, suivant l'exemple d'Image Comics, il ne se passait pratiquement pas un trimestre sans qu'on écoute parler du lancement d'un nouvel éditeur "indé" qui espérait faire sensation. En 1995, ce fut au tour de Tekno Comix de tenter sa chance, avec une formule qui consistait à mettre l'accent sur des créateurs connus (Gene Roddenbery, Isaac Asimov, Leonard Nimoy, Mickey Spillane ou Neil Gaiman) lançant des concepts que d'autres auraient la tâche de produire au quotidien. Bien que le cheptel des séries Tekno privilégiait plutôt la SF, Neil Gaiman y apporta ainsi une de ses créations, Lady Justice (ou plutôt "Neil Gaiman's Lady Justice", pour mieux capitaliser sur le nom de l'auteur). En clair, l'esprit de la Justice s'incarnait successivement dans diverses femmes. Tour à tour "possédées", elles se retrouvaient les yeux bandés et munies d'une paire de flingues, devenant ainsi un avatar de la Vengeance. L'hôte de Lady Justice changeait d'un arc à l'autre, ce qui faisait qu'en dehors du bandeau et des deux revolvers il n'y avait pratiquement pas d'élément fixe. D'un épisode à l'autre, Lady Justice pouvait être une fille des rues ou bien une femme handicapée (qui retrouvait l'usage de ses jambes tandis qu'elle était sous la coupe de Lady Justice). En un sens on n'était pas loin d'un équivalent mystique de "100 Bullets" si ce n'est qu'il s'agissait là d'une puissance mystique qui offrait des pouvoirs plutôt qu'un ex-agent distribuant des balles intraçables. On y retrouve aussi une certaine parenté avec la Promethea d'Alan Moore qui s'incarnait dans des femmes différentes. Conceptuellement la série aurait pu être une sorte de nouveau Sandman puisqu'on pouvait - dans le principe - voyager à travers le monde ou les époques. Dans la pratique les choses furent quand même moins "inspirées" puisqu'au-delà de l'idée de départ de Gaiman, ce sont des scénaristes moins morables (C.J. Henderson, Rich Rainey...) qui s'occupèrent du fonctionnement du titre. De toute façon Tekno Comix s'était lancé sur une analyse dépassée, à savoir que le marché pouvait continuer d'absorber des labels indés... Alors que 1995 marqua au contraire le début de la crise des comics. Moralité, c'est bien vite (dès 1997) que le label retourna aux oubliettes, ne laissant guère de Lady Justice que le souvenir des magnifiques couvertures de Dan Brereton qui témoignaient du potentiel du personnage.

En tout cas pour Tekno car l'idée de Gaiman n'allait pas tarder de refleurir ailleurs, à des degrés divers. Passe encore que la 10e Muse, lancée en 2000 chez Image/Tidalwave, utilise elle aussi la notion d'un esprit de la Justice. Cela pouvait se limiter à une similitude thématique et par divers autres points les héroïnes ne se ressemblaient pas. Mais en 2002, dans **JSA #33**, David Goyer et Geoff Johns "créèrent" un personnage dont la filiation est plus que voyante. Officiellement l'idée était de donner une remplaçante à un vieux héros du Golden Age, le Crimson Avenger, en révélant qu'il n'avait été qu'une sorte de maillon dans une chaîne mystique, un avatar de la Vengeance qui passait d'hôte en hôte au fur et à mesure que ceux-ci mourraient. Et, signe que rien ne se perd jamais dans les comics, la nouvelle Crimson Avenger était donc une femme pourvue de flingues fantomatiques et portant un bandeau autour des yeux (alors que le Crimson Avenger originel n'avait jamais porté de tel bandeau). Bref, la Crimson Avenger vue dans les épisodes de la JSA n'était ni plus ni moins qu'un clone (et qui plus est un clone pas très discret pour qui connaît le modèle) de la Lady Justice de Neil Gaiman ! Même si DC n'a jamais poussé le bouchon jusqu'à donner sa propre série à cette "nouvelle" Crimson Avenger, le personnage a quand même été un personnage fréquent dans les pages de la JSA entre 2002 et 2005. Lady Justice, elle, dort avec les droits des autres personnages de Tekno chez la maison-mère de la firme (Big Entertainment) en attendant sans doute que Neil Gaiman se décide à en faire quelque chose. Il n'y a donc pas que Todd McFarlane qui a dépossédé Gaiman de certaines de ses créations mais dans ce cas-là, allez savoir pourquoi (sans doute en partie parce que les attributs d'une justice aveugle sont liés à la mythologie et donc non "déposables"), la copie est restée impunie. Y'a plus de justice ma bonne dame...



Xavier Fournier

EN 1957, L'URSS TERRORISE LES USA EN PLAÇANT EN ORBITE SON PREMIER SPOUTNIK. JUSQU'ICI L'AMÉRIQUE, PERSUADÉE D'ÊTRE DÉPOSITAIRE D'UNE SORTE DE DROIT DIVIN, S'ÉTAIT TOUJOURS IMAGINÉE LA PREMIÈRE DANS LES ÉTOILES, Y COMPRIS À TRAVERS DE NOMBREUX ÉPISODES DE COMICS IRRÉALISTES. LA CONCRÉTISATION DE LA COURSE AUX ÉTOILES VA INDUIRE UN CHANGEMENT PROFOND DANS LE CONTENU DES BD LIÉES À L'ESPACE, MARQUANT L'ŒUVRE D'AUTEURS COMME JACK KIRBY, WALLY WOOD OU WILL EISNER... EN ESSAYANT DE DEVINER COMMENT SE PASSERAIT L'EXPLORATION SPATIALE, LES CRÉATEURS ONT EN FAIT ÉCRIT UNE PAGE IMPORTANTE DE L'HISTOIRE DES COMICS.

En matière d'exploration spatiale, les comics ont pris les choses à l'envers. Sous l'influence de strips comme **Flash Gordon**, la bande dessinée américaine des années 30-40 a souvent préféré sauter directement à une étape où l'espace avait déjà été colonisé et où les pilotes d'astronefs portaient de fantaisistes chemises en flanelle plutôt que quoi que ce soit qui aurait pu s'apparenter à une combinaison spatiale. La notion de l'effort que l'humanité aurait à fournir pour s'arracher au sol terrestre était inexistante, les [illegible]istes préférant se précipiter vers une scénographie de space-opera ou même un certain uniisme. À en croire les comics, il ne faisait pas de doute qu'un jour la race humaine voyagerait à la vitesse de la lumière pour en découdre avec d'autres races, le plus souvent monstrueuses. Il ne faisait pas de doute, non plus, que la plupart des intrépides aventuriers de l'espace seraient américains ou, à défaut, œuvreraient pour les États-Unis de la Terre (ou encore une fédération de planètes) dans laquelle on devinait une version futuriste des USA. Se poser la question de comment mettre un véhicule en orbite semblait paradoxalement trop « terre à terre » pour que les auteurs s'y intéressent vraiment. Du coup, dans ce domaine, les comics sont passés un peu après tout le monde. En Europe, avec **Objectif Lune** puis **On a marché sur la Lune**, Hergé, via **Tintin**, s'était intéressé au sujet dès 1950 (1). Et, la même année, le cinéma américain s'était appliqué à une approche relativement doc[illegible] dans le long métrage **Destination [illegible]** qu'aux USA **Objectif Lune** fut par la suite traduit sous le titre de « Destination Moon »). Au point qu'il s'entend de penser que l'une des deux œuvres a copié l'[illegible]. En fait, Hergé s'est sans doute en partie inspiré des illustrations de l'artiste Chesley Bonestell, spécialisé dans [illegible] scientifique et qui, en 1949, avait mis en image tout un ouvrage, **Conquest of Space**, décrivant de manière réaliste comment l'humanité partirait dans l'espace et vers la Lune. Qui plus est Chesley Bonestell fut conseiller lors du tournage de **Destination Moon**, ce qui explique les ressemblances. Tout cela nous entraînerait bien loin des comics si ce film, réalisé par Irving Pichel et co-écrit par le romancier Robert Heinlein n'allait avoir une importance déterminante mais méconnue. D'abord **Destination Moon** raconte comment quatre astronautes américains se dépêchent de partir dans l'espace sans l'accord des autorités, de peur d'être « doublés » par les Soviétiques. Bien que le groupe ne soit pas mixte et qu'aucune radiation ne vienne les transformer en super-héros par la suite, le concept de base rappelle étrangement l'origine des **Fantastic Four**, publiée 11 ans plus tard. Les héros de **Destination Moon** vont même jusqu'à sceller un pacte entre eux en unissant leurs mains... Tout comme les Fantastiques le font à la conclusion de leur origine ! En 1950, **Destination Moon** fait aussi l'objet de pas moins de deux adaptations en BD : un numéro unique, **Destination Moon**, publié chez Fawcett (adapté par Otto Binder et Dick Rockwell) et une version différente, plus courte (par Gardner Fox et Curt Swan) chez DC Comics, dans les pages de **Strange Adventures #1**. Ces deux essais deviennent les premiers comic-books à aborder l'espace de manière semi-réaliste... Non pas que les vocations manquent, cependant...

GEORGE PAL'S TECHNICOLOR PRODUCTION
RELEASED BY EAGLE LION FILMS
DESTINATION MOON
BLAZES A TRAIL INTO THE DEPTHS OF OUTER SPACE
10¢
A Fawcett Publication

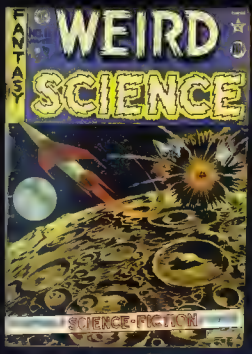
PLANÈTE EC

Au début du Golden Age, de nombreux auteurs de comics n'étaient que des gamins pas encore sortis de l'adolescence ayant rarement fait de hautes études en dehors des cours de dessin. Après la Seconde Guerre mondiale, par contre, la donne change. Appelés dans les rangs de l'armée, certains en reviennent avec un autre regard sur le monde. Le jeune Wally Wood a fait son service dans l'armée de l'air, chez les « paras » et peut-être est-ce une des raisons qui font qu' [illegible] au moment de travailler dan[illegible]

[illegible] comme [illegible] Williamson [illegible] Mais les scénarios ne sont pas toujours [illegible] et si Wally Wood et les autres artistes [illegible] un sacré charisme, on reste généralement dans une ambiance potache où les héros affrontent des vampires de Vénus ou autres sirènes interstellaires. Globalement l'espace est montré comme déjà conquis et parcouru sans trop de difficultés techniques (reste, bien sûr, à venir à bout des monstres). Comme un aveu d'impuissance, EC n'hésite pas à aller se servir dans le répertoire littéraire pour trouver les scénarios complexes que le monde des comics n'est alors

LES COMICS & L'ESPACE

CONQUÊTE SPÉCIALE



Ci-dessus : avec Weird Science et d'autres mags du même tonneau, EC Comics donnait sa version de l'exploration de l'espace.

Ci-dessous : quand la fiction dépasse la réalité... "The Face On Mars" imagine qu'on trouvera un grand visage sur la surface martienne... Des années avant que les sondes de la NASA nillent y faire un tour.

pas toujours capable de trouver en son sein. Et bien souvent clandestinement...

Un jour, l'auteur de science-fiction Ray Bradbury découvre avec stupeur que ses nouvelles sont adaptées sans son accord dans les revues d'EC. Heureusement pour tout le monde cette piraterie se soldera par un accord au terme duquel l'éditeur obtient la permission de faire de telles adaptations. Comme on le verra un peu plus tard, ce n'est pas la dernière fois que les comics vont chercher de l'aide dans les romans de SF pour mieux représenter l'avenir. Chez la concurrence apparaissent aussi des revues comme **Space Adventures** chez Charlton mais, sans le génie de Wood et de ses camarades, on reste plutôt dans un univers à la Flash Gordon, plus dans le fantasme que dans l'anticipation. En 1952 Wally Wood contribue également aux dessins d'un arc du **Spirit** de Will Eisner. Cette fois on est beaucoup plus proche du but, puisque toute la saga « The Outer Space » montre comment le Spirit se voit demander d'accompagner une expédition américaine sur la Lune. Wood dessine en particulier les scènes qui se passent sur la Lune, avec les héros vêtus de combinaisons spatiales plus réalistes. Mais, alors que le Spirit est en fin de carrière, la saga est visiblement reçue de manière inégale par le public (en tout cas à l'époque) tandis que Wood peine à tenir les délais du strip tout en continuant de travailler pour EC. **Outer Space** est arrêté et le strip du Spirit disparaît peu de temps après. Quant à EC, l'éditeur est malmené par les groupes de pression qui jugent alors les comics comme traumatisants pour la jeunesse. Encore faut-il s'entendre sur ce qu'on qualifie de « traumatisant » : une histoire parue dans **Weird Fantasy #18** (mars 1953) fait du bruit. « Judgment Day », dessiné par Joe Orlando, montre un astronaute en train d'explorer une planète où deux sortes de robots s'affrontent parce qu'elles ne sont pas de la même couleur. À la fin du récit, l'astronaute repart dans son vaisseau en concluant que cette planète n'est pas assez civilisée. Puis il enlève le casque de sa combinaison et s'aperçoit alors qu'il est noir. Et ça, un astronaute noir, à l'époque où l'Amérique connaît encore la ségrégation, ça n'est pas du goût de tout le monde. Quand EC fait mine de réimprimer l'histoire dans **Incredible Science-Fiction #33** (janvier 1956), les responsables de la Comics Code Authority tentent de s'y opposer en argumentant que représenter un astronaute noir est « raciste ». C'est impensable pour certains contemporains pour qui le seul bon héros de l'espace est forcément un Américain blond et protestant. Un astronaute noir ? Et pourquoi pas un communiste dans l'espace pendant qu'on y est ?

REPORT FROM MOON TO MARS EXPEDITION "1":
UPON REACHING RED PLANET, MADE DISCOVERY OF
STARTLING NATURE. INITIAL STUDY OF PROJECT
NOW UNDER WAY. HAVE AS CLOSELY ITS PHENOMENA
ANALYZED ITS SUBSTANCE. PRESENT OBJECTIVE IS TO
FIND OUT THE SECRET OF
THE FACE ON MARS
WELL, WE MADE THE CLIMB NOW WHAT POWER?
OUR JOB WITH THE MARS EXPEDITION IS FACT FINDING, ISN'T IT?

L'EFFET SPOUTNIK

En octobre 1957, les Soviétiques frappent d'effroi l'Amérique en mettant en orbite le satellite Spoutnik 1. L'URSS vient de prendre la pole-position en matière de conquête spatiale et l'opinion publique américaine se demande avec angoisse si, ce faisant, le communisme n'a pas assuré sa suprématie dans la plupart des autres domaines. À partir de là, les comics se réveillent et décident d'accompagner le buzz. Le temps de réagir et, en 1958, plusieurs éditeurs cherchent alors à profiter de l'émoi du public. Chez Charlton, on relance la série **Space Aventures** au #23 (mai 1958) en y réimprimant l'adaptation du film **Destination Moon** sous le titre **Space Trip To The Moon** (bizarrement tous les noms des héros sont également changés, sans doute pour avoir à éviter à payer des droits aux studios de cinéma). En fait le contenu est reformulé de manière à faire croire qu'il s'agit non pas de l'adaptation d'un film vieux de huit ans mais bien d'une prédiction. La page de garde est ainsi un véritable témoignage de l'état d'esprit éditorial : « *Spoutnik ! Le nom qui est devenu une référence ! Quand la Russie a lancé Spoutnik 1 et 2, le monde retint son souffle ! Est-ce que l'Amérique s'endormait alors que la Russie travaillait ? Est-ce que les Soviétiques allaient devenir les maîtres de l'espace ? Non. Nous ne dormions pas. Nous sommes prêts [...]. Rejoignez-nous alors que nous entamons le premier voyage vers la Lune !* » Et la BD anciennement connue sous le titre de **Destination Moon** est alors publiée comme un documentaire prospectif du futur succès américain, tout en soulignant à quel point, pour laver l'affront du Spoutnik les astronautes étasuniens se vengeront en alunissant les premiers. En mars 1958, Harvey Comics publie carrément une anthologie intitulée **Race For the Moon** qui, comme son nom l'indique, a la particularité de ne regrouper que de courts récits se déroulant sur la Lune. La revue était comme une cousine des titres de monstres de Atlas et de Charlton Comics, avec le même fonctionnement mais un ton résolument porté vers la SF. Là aussi, on affichait une volonté de caresser le public dans le sens du poil, de lui montrer un avenir dans lequel les seuls astronautes admis sur le sol lunaire seraient les bons américains. D'autant que si **Race For The Moon #1** est daté de mars 1958 on peut raisonnablement penser que, selon le traditionnel système d'

KIRBY EN ORBITE

et d'un lien direct avec l'actualité "sidérale" de la fin 1957. D'abord le premier numéro de **Race For The Moon**, essentiellement dessiné par Bob Powell, regroupe pour une bonne partie des reprints d'histoires qu'Harvey avait publiées au début des années 50. Comme Charlton et sa réutilisation de **Destination Moon**, **Race For the Moon #1** est donc au moins en partie un repackaging, sorti à la hâte pour profiter d'un effet d'actualité. Pour **Race For the Moon #2** (septembre 1958), [illegible] semblait épuisée et Harvey se tourna donc vers d'autres auteurs (en particulier Jack Kirby) pour créer du nouveau matériel (avec des histoires qui ne se déroulent d'ailleurs pas forcément sur la Lune). Et dès ce deuxième numéro Jack Kirby signe une histoire intitulée « The Thing on Sputnik 4 »[1] qui montre bien que le satellite était présent dans les esprits. Nouvellement arrivé sur le titre, Kirby remplace ainsi Powell et crée plusieurs histoires sans lendemain [illegible]

entre elles. Un autre récit de **Race For the Moon #2** permet également de mesurer la portée visionnaire de Kirby : dans « The Face On Mars », l'auteur montre une expédition américaine, dirigée par l'astronaute Ben Fisher, poser le pied sur la planète rouge et y découvrir une gigantesque structure en forme de visage. Fisher finit par y pénétrer et y trouve une sorte de testament de la race martienne, aujourd'hui éteinte. Le synopsis de cette courte histoire ressemble énormément au scénario du film **Mission To Mars** (2000) de Brian De Palma. Gary Sinise y incarnait un astronaute pénétrant dans un visage géant pour s'y faire projeter un hologramme racontant l'histoire martienne. Qui plus est (hasard ou autre chose ?) un des membres de l'équipe, joué par Connie Nielsen, s'appelait également Fisher. Mais la vraie dimension visionnaire du récit reste que « The Face On Mars » de Kirby est bien paru en 1958 alors que ce n'est qu'en 1976 que la sonde américaine Viking 1 a réellement découvert une formation rocheuse évoquant vaguement un visage géant et finalement surnommé... « The Face on Mars » (c'est de là, en fait que vient l'inspiration du film de De Palma). Dans **Race For The Moon #2**, Kirby décrivait donc une caractéristique de Mars qui ne serait découverte que 18 ans plus tard ! Dire que Kirby prédisait les détails du système solaire serait exagéré (il a par ailleurs produit bon nombre de récits « cosmiques » qui ne se sont pas vérifiés) mais les coïncidences sont troublantes. À partir de **Race For The Moon #3**, par contre, il semble bien que Kirby avait en tête de "sédentariser" un peu la revue en lui donnant des héros réguliers, les **3 Rocketeers** (aucun point commun avec le fameux Rocketeer de Dave Stevens). À la base de ce nom il y a bien sûr un jeu de mots avec les "Trois Mousquetaires" (ou "Three Musketeers" en anglais) mais les similitudes avec le roman signé par Dumas s'arrêtent là. D'abord les Rocketeers sont réellement un trio. Il n'y a pas d'équivalent de D'Artagnan qui viendrait jouer le quatrième membre officieux de l'équipe. Ensuite les Rocketeers évoluent dans le futur, à une époque où poser le pied sur la Lune s'est considérablement simplifié. Il est presque facile de s'y rendre mais elle reste encore un monde inexploré, regorgeant de monstres et de secrets. Malheureusement entre octobre 1957 (date de lancement du Spoutnik) et l'apparition des 3 Rocketeers dans **Race For The Moon #3** il y avait plus d'un an. L'attention du public s'était sans doute tournée vers d'autres sujets d'actualité. Il faut croire que les ventes de **Race For The Moon #2** et **#3** ne furent pas du même ordre que le début de la série car Harvey décida d'arrêter les frais. Il n'y eut pas de **Race For The Moon #4**, [illegible] Rocketeers [illegible]. Au même moment, il est par ailleurs occupé par les Challengers de l'Inconnu chez DC, groupe qui réunissait quatre aventuriers [illegible] exploration de l'espace n'est pas loin. Dans **Challengers of the Un-**[illegible] à bord d'une capsule spatiale. Quand il redescend, il a été temporairement pourvu de super-pouvoirs (y compris celui de projeter des flammes). Kirby creuse déjà la veine qui l'amènera plus tard [illegible] Fantastiques. 1958 est décidément l'année de l'espace pour Kirby : Jack Schiff, l'un des responsables éditoriaux de DC, est démarché par un regroupement de journaux qui cherchent un strip qu'ils pourraient incorporer dans leurs pages. Un strip bien spécial qui parlerait d'espace sans tomber dans l'exagération de la science-fiction. Jack Schiff, Jack Kirby s'entendent avec le scénariste Dave Wood et... Wally Wood (sans rapport de parenté avec Dave) à l'encrage pour mettre sur pied **Sky Masters**. On pourrait traduire ce titre par « les Maîtres du Ciel » mais il s'agit en fait du nom du héros principal (peut-être un lointain cousin d'Alicia Masters ? Allez savoir). En septembre 1958 **Sky Masters**, agent de la Space Force, prend son essor dans environ 300 journaux américains et se met à vivre au rythme des avancées de l'homme dans l'espace, s'aventurant bientôt sur la Lune. Bien qu'un réalisme relatif (on n'échappera pas à l'éventuel robot détraqué) soit de rigueur, Jack Kirby, encré par Wally Wood, laisse quand même éclater son sens de la démesure dans des scènes bien supérieures à ce que seront ses premiers **Fantastic Four** trois ans plus tard. Et Wally Wood y ajoute son souci du détail des tenues militaires, des combinaisons lorgnant sur celles des pilotes d'avions... Et ça marche ! Trop bien, même, puisque Schiff ne voit toujours pas venir un pourcentage qu'il devait toucher sur les bénéfices de la série. Il se retourne contre Kirby et le traîne devant les tribunaux. En décembre 1959, la justice donne raison à Schiff, Kirby est obligé de payer la somme due mais l'affaire dresse un fossé entre les deux hommes. Schiff étant une des têtes de DC, Kirby ne peut pas vraiment continuer d'y travailler et doit se tourner vers Atlas/Marvel. **Sky Masters** continua jusqu'en février 1961. Dans son autobiographie « The Comic Book Makers », Joe Simon, ex-collègue de Kirby, explique qu'un des problèmes de **Sky Masters** était que pour la première fois la technologie dépassait la fiction et que quand les auteurs décrivaient tel ou tel détail technique, ils n'étaient pas à l'abri qu'une dépêche du même jour fasse état d'une découverte de la NASA qui allait encore plus loin. Dans l'état, **Sky Masters** joue un rôle important dans la carrière de Kirby, le poussant hors des murs de DC mais pas si loin du contexte spatial. Quelques mois plus tard, Stan Lee et Jack Kirby raconteraient les mésaventures de quatre astronautes bombardés par les rayons cosmiques appelés à devenir les Quatre Fantastiques, avec le succès que l'on sait...

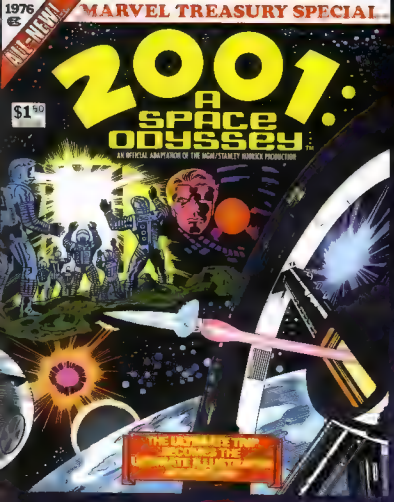
BLASTOFF
3 ROCKETEERS
oct.
12c
A MILLION MILES UP! IT LIVES! THE DEATH-DEALING EYE OF FEAR!
SEE LIFE IN THE WEIRDEST FORM! A STORY THAT CHALLENGES YOUR IMAGINATION AND STRETCHES YOUR SANITY!

Ci-dessus : avant les Quatre Fantastiques, il y eut les 3 Rocketeers. Et leurs exploits tachent une des tares du regard de Kirby sur l'espace.

Ci-dessus : le Spoutnik devient un sujet d'inspiration pour Kirby et les autres auteurs du moment.

DANS LE SILLAGE DES ROCKETEERS

Mais Jack Kirby n'en a pas tout à fait fini avec les 3 Rocketeers. En fait, il avait bien produit et livré à Harvey le contenu d'un quatrième numéro de **Race For The Moon** avant la décision d'arrêter la revue et les dernières aventures des 3 Rocketeers combèrent aux oubliettes pendant plusieurs années. En octobre 1965, Harvey Comics décida finalement de publier le matériel de **Race For The Moon #4**. Les raisons de ce choix tardif sont peu claires. D'un côté il serait facile de penser qu'Harvey avait noté ce qui se passait du côté de Marvel et des séries de Stan Lee et Jack Kirby. De l'autre c'est sans doute faire beaucoup d'honneur à la politique éditoriale d'Harvey, totalement anarchique dans les années 60, avec de nombreuses



séries lancées pour un ou deux numéros. On peut néanmoins pencher pour un simple pragmatisme : un numéro entier dormait dans les tiroirs depuis des années, il avait été payé à l'auteur et si **Race For The Moon #3** n'avait pas donné satisfaction, il suffisait de transformer le #4 en... premier numéro d'une nouvelle série nommée **Blast-Off** (« Décollage »). Les 3 Rocketeers de Kirby revinrent donc en 1965 dans des aventures inédites mais il est important de garder à l'esprit que le contenu de **Blast Off #1** avait été réalisé des années avant et que l'histoire (« The Great Moon Mystery ») qui nous intéresse aujourd'hui date en réalité de 1958. Vous verrez plus loin que cette information est importante pour saisir la chronologie des événements.

Les 3 Rocketeers viennent en aide à une équipe de journalistes confrontés à un curieux monticule rocheux sous lequel se cache un véritable trou entre les dimensions. L'un des Rocketeers tombe à travers et est projeté de monde en monde avant que la fenêtre soit refermée et que les héros se demandent quelle race supérieure a bien pu enterrer cette fenêtre sur la Lune bien des millénaires auparavant. En fait, cette aventure des 3 Rocketeers n'est pas sans évoquer certains éléments de **2001, Odyssée de l'Espace**. Mais cette fois, les ressemblances s'expliquent dans l'autre sens. Si le film et la version romancée datent de 1968, il faut cependant savoir que l'œuvre d'Arthur C. Clarke est composée d'un agglomérat de nouvelles antérieures. En l'occurrence, la partie de 2001 où les astronautes découvrent un artefact sur la Lune est basée sur un récit court, « The Sentinel of Eternity », qui avait été publié plusieurs fois aux USA dans les années 50 et qui se terminait sur la même question ouverte que « The Great Moon Mystery », à savoir quelle race mystérieuse avait pu laisser ce « cadeau » et dans quel but... Rétrospectivement on pouvait même retrouver la trace de « The Sentinel of Eternity » dans « the Face on Mars », avec un simple transfert de lieu de la Lune vers Mars. Dans les années suivantes, la Sentinelle de Clarke va alors servir de véritable fil rouge dans la représentation que Kirby fait de la conquête du système solaire. Ainsi dans **Fantastic Four vol.1 #13** (1963), les Quatre Fantastiques affrontent le cosmonaute Fantôme Rouge et ses super-singes (allusion aux singes que l'URSS utilisait parfois pour ses tests de lancements) pour savoir qui se va poser en premier sur la Lune. Mais une fois les deux alunissages effectués, les équipages découvrent les ruines d'une antique ville lunaire, surveillée par un mystérieux Gardien (Watcher). Le Fantôme Rouge est assez téméraire pour s'aventurer dans la demeure du Gardien et... tombe dans une fenêtre entre les dimensions, une sorte de zapping entre les réalités qui se produit de la même manière que dans l'épisode des Rocketeers produit 5 ans plus tôt. En lieu et place d'un artefact immobile nommé la Sentinelle, Kirby utilise un être nommé le Gardien mais une partie de la trame nous ramène à la nouvelle de Clarke ainsi qu'à l'aventure des Rocketeers. Et ce n'est pas fini !

SENTINELLES À RÉPÉTITION

En fait, l'influence de « The Sentinel of Eternity » se fait sentir plusieurs fois dans les Fantastic Four de Kirby quand il s'agit d'évoquer la présence d'autres races. **Fantastic Four #64** (1967) ne se passe pas sur la Lune mais sur une île exotique. Elle met cependant en scène le même principe de la découverte d'une race extra-terrestre (les Kree) via l'activation d'une Sentry (synonyme de Sentinelle, d'ailleurs c'est ainsi qu'on le traduit en VF). D'abord la base de la Sentinelle Kree est cachée sous un monticule rocheux similaire à celui trouvé par les Rocketeers sur la Lune, ensuite l'épisode s'achève sur la question ouverte de savoir qui sont ces mystérieux « Kree ». Mais surtout Kirby va compléter le puzzle quelques mois plus tard dans **Fantastic Four #98** (1970) quand il s'agit de recombiner le folklore des Quatre Fantastiques avec l'avancée des progrès de la NASA. Dans Fantastic Four #1, Stan Lee et Jack Kirby avaient mon[illegible] les FF comme étant les premiers [illegible] à passer [illegible]

Armstrong prononce un [illegible] pour l'humanité [illegible] pratiquement documentaire ce qui s'est déroulé [illegible] plus tôt, en août 1969. Et comme pour mieux boucler la boucle **Fantastic Four #98** est titré « Mystery on the Moon » soit un titre énormément similaire à l'ouverture des [illegible] dans **Blast-Off #1**

ET PLUS, SI INFINITÉ...

Le pied d'Armstrong posé sur la Lune, on pourrait croire que les comics pouvaient retourner à leurs affaires cosmiques sans plus s'occuper de « réalisme » puisque l'étape initiale de la conquête avait été racontée. On pouvait ressortir les croiseurs interstellaires

FANTASTIC FOUR
15¢ 98 MAY
Fantastic Four
DOOMSDAY ON THE MOON!
MARVEL COMICS GROUP
IT ISN'T POSSIBLE! HE CAN'T BE HERE! NOT HERE!
STAY BACK! YOU KNOW HOW DANGEROUS HE IS!
WHY DON'T HE STOP? WHY DOES HE KEEP COMING?
WILLS and JOHNS AS ONLY MIGHTY MARVEL

Ci-dessus : Inventés avant le premier pas sur la Lune, les Fantastiques durent s'adapter et mettre en scène l'arrivée d'Apollo dans leurs propres aventures... Tout en continuant de surfer sur l'esprit de la Sentinel d'Arthur C. Clarke...

qui de plus belle et c'est d'ailleurs largement ce qui s'est produit. D'autant plus que si **2001, Odyssée de l'Espace** avait marqué la fin des années 60, la sortie de la **Guerre des Étoiles** allait autrement influencer les décennies suivantes. La fonction d'astronaute se limite alors majoritairement à suivre les pas des Fantastic Four comme éléments déclencheurs de leurs origines. Ainsi chez Atlas Comics les héros des séries **Phoenix** et **Planet of Vampires** sont, à la base, des astronautes. Tout comme les super-héros « à la française » tels qu'**Homicron** (1972, aux éditions Lug) qui est supposé être l'Américain Ted White, membre de l'expédition Apollo XIX ou le bien plus récent **Patrouilleur** de Pierre Minne (2009, chez Wanga). En 2008 (**Nova vol.4 #8**) Dan Abnett et Andy Lanning s'inspirent également d'une page de la course aux étoiles pour créer Cosmo, inspiré de la soixantaine d'essais de « vols habités » auxquels les Soviétiques ont procédé dans les années 50/60, en envoyant des chiens dans l'espace. Cosmo (qui devient par la suite un personnage régulier des Gardiens de la Galaxie) est l'un d'entre eux et se déplace encore avec une combinaison factice de cosmonaute. Muté (sans doute de la même manière que les Quatre Fantastiques), il est devenu télépathe... Pourtant il ne faudrait pas croire que ce renouveau de la science-fiction « pur jus » et cette banalisation des expéditions réelles de la NASA a pour autant totalement éteint l'intérêt pour ce qu'on pourrait appeler la « génération Spoutnik ».

En 1978, bien après la saga Outer Space de son Spirit, Will Eisner s'est ainsi à nouveau intéressé à une certaine forme de course aux étoiles dans **l'Appel de l'Espace** (dont une nouvelle traduction française est prévue pour début 2011 chez Delcourt). Une race extra-terrestre envoie un signal sur Terre pour faire connaître sa présence et l'humanité, qui n'est pas prête, manque de faire basculer le monde dans l'anarchie. L'exploration de l'espace se limite ici à l'envoi d'une sonde dans l'espace pour essayer de prouver (ou pas) l'existence de ces extra-terrestres tandis qu'Eisner explore les problèmes géopolitiques et métaphysiques de ce genre de progrès. Dans le genre « réaliste » on trouvera également quelques adaptations, dont celle du film **Outland** de Peter Hyams, mis en image par Jim Steranko pour **Heavy Metal**. Le scénariste Warren Ellis s'est également intéressé à la conquête de l'espace, quitte à la réinventer considérablement. Dans **Planetary #18**, s'inspirant [illegible] du 19e siècle tandis que dans une bonne partie [illegible] d'anciens astronautes qui contrôlent le monde depuis 1961 (et [illegible] la Chine considérablement [illegible] Bretonne qui est la première [illegible] l'espace, reléguant les USA loin derrière et bouscule [illegible] là aussi l'équilibre politique de la planète. En 2003, Warren Ellis et Colleen Doran sortent **Orbiter** chez Vertigo, qui pourrait se définir [illegible] comme l'Odyssée de l'Espace revue et corrigée par le scénariste [illegible] d'astronautes portés disparus pendant dix ans suite à un contact extra-terrestre. Et même si on met plus clairement le pied dans la science-fiction, **Ocean** (dessiné par Chris Sprouse) permet à Ellis d'instaurer un certain degré de science minimaliste, quand bien même elle est confrontée à une race non-humaine. Moins porté sur les rencontres extra-terrestres, Larry Young a lancé en 1999 une suite de mini-séries indépendantes intitulées **Astronauts in Trouble**, plus proches de Will Eisner dans **Signal From Space** en 2019, pour les 50 ans du premier alunissage, un industriel décide de financer une nouvelle expédition vers la Lune mais le projet se heurte à des écologistes fanatiques ainsi qu'à la Mafia. **Astronauts in Trouble** est d'abord lancée avec Matt Smith aux dessins, rapidement remplacé par un Charlie Adlard pas encore passé sur **Walking Dead**. L'antépisode, **Astronauts in Trouble: Space 1959** s'intéressera plus à la course aux étoiles à la fin des années 50, avec des espions soviétiques tentant de mettre fin au projet américain. Dans la même fibre qu'**Outland**, la mini-série **Station** (parue chez Boom en 2008) repose sur un huis clos au sein d'une installation orbitale. Un meurtre s'y produit et le coupable est donc forcément l'un des astronautes... Le fait est que les USA (et les autres) n'ont plus pratiqué une exploration « offensive » de l'espace, qu'on ne peut plus parler de course aux étoiles et que le reste de l'univers a du coup regagné une certaine virginité en la matière. L'espace, du coup, redevient un territoire à (re)conquérir pour les comics, pas toujours conscients de l'importance que ce thème a pu jouer dans leur propre évolution. A l'heure où les ayants-droits des pionniers s'intéressent beaucoup à se réapproprier et à faire revivre leurs créations, peut-être ne serait-ce pas un mal de faire sortir de l'oubli des concepts tels que les **3 Rocketeers** ou **Sky Masters** pour leur faire vivre de nouvelles aventures...

Xavier Fournier

(1) Le récit d'Hergé est paru dans le Journal de Tintin en 1950 avant de ressortir sous forme d'album en 1953, ce qui crée parfois un malentendu et pousse certains à croire - à tort - que l'histoire date de 1953 et s'inspire directement de Destination Moon.
(2) "The Thing on Sputnik 4" a été réimprimé en anglais en 2009 dans l'anthologie Best of Simon and Kirby, chez Titan Books. Le récit a été également réimprimé en langue française en 2007 dans le 27e numéro du fanzine l'Inédit.

Ci-dessous : Will Eisner et son Appel de l'Espace. Cette fois ce n'est pas un Spoutnik qui sème la zizanie mais l'idée d'un message venu des étoiles. Eisner en profite bien sûr pour explorer surtout... la nature humaine !

ANGEL : LE MASQUE ET LES PLUMES

WARREN WORTHINGTON EST L'UN DES MEMBRES FONDATEURS DES X-MEN. CE N'EST PAS DONNÉ À TOUT LE MONDE. ÇA VOUS POSE UN CV DE SUPER-HÉROS. MAIS DANS UN MONDE OÙ LES HÉROS VOLANTS VIENT EN SE BANALISANT, IL LUI FAUDRA LUTTER POUR MAINTENIR SON RANG...

Potentiellement, de tous les cinq membres originaux des X-Men, Angel (Warren Worthington III) était sans doute le plus charismatique. Il se distinguait par son rang social, son pouvoir de voler et, rapidement, comme étant le seul rival de Cyclope encore en lice pour l'affection de Jean Grey. Un triangle amoureux digne d'un mythe arthurien ? Si Cyclope et Jean sont respectivement le Arthur et la Guenièvre des mutants des années 60 (avec Charles Xavier en « Merlin ») alors Angel avait de bons espoirs d'en être le Lancelot. Si quelqu'un d'autre que Cyclope pouvait s'imposer leader du groupe, il semblait que ce serait Angel. A l'intérieur du groupe originel, Archangel (Warren Worthington) se distinguait parce qu'il était le seul à voler (c'était bien avant que Jean Grey prenne l'habitude de léviter sur de grandes distances) mais aussi parce que, contrairement aux autres, il était issu d'une richissime famille. Mais assez curieusement cette originalité ne jouait qu'à l'inté-

rieur du titre. Riche ? L'univers Marvel ne manquait pas de personnages bien plus riches que les Worthington (à commencer par Tony Stark). Mais surtout Angel ne disposait pas de pouvoirs offensifs, il ne pouvait que voler. Si vous le lachiez dans une même scène avec Iron Man, Warren ne faisait tout bonnement pas le poids. D'ailleurs, de tels combats existent : dans **Tales of Suspense #49**, on lui découvre un talon d'Achille : sous l'influence de la radioactivité Warren devient fou et attaque Iron Man... Bien sûr, il ne s'agit pas de dire que le scénariste (Stan Lee) veut inscrire dans la durée un dédoublement de personnalité d'Angel. Mais avec ce qui suivra bien des années plus tard, la scène où Warren se découvre une personnalité « plus maléfique » est comme un signe annonciateur du côté obscur du personnage. Mais bien entendu à la fin de **ToS #49** il redevient le gentil Angel dont la seule caractéristique est de voler, dans un univers qui va vite se remplir de personnages qui volent mieux et plus vite. Et Angel n'a pas d'autre plus-value. C'est peut-être pour combler cette lacune qu'au moment de raconter les origines du personnage Roy Thomas lui inventera une carrière héroïque précédant l'existence des X-Men. A la différence des autres mutants qui ont attendu d'être recrutés par le Professeur X, Warren Worthington, dès qu'il réalise qu'il a des pouvoirs, se crée une première identité masquée, The Avenging Angel ("Ange Vengeur") et devient un justicier très bien équipé, avec des bombes fumigènes et sans doute un arsenal de gadgets lorgnant sur la ceinture de Batman. Bien sûr, il laisse tomber cette approche dès qu'il rejoint les rangs de l'école de Xavier mais la possibilité d'en faire un personnage plus déterminé et compétent existe. Elle sera simplement oubliée par la suite. Malgré ces réserves, c'est bien Angel qui sera choisi pour être le premier des mutants à "voler de ses propres ailes" dès 1970 dans la courte anthologie **Ka-Zar**. On a ainsi le temps de lui découvrir un ennemi juré en la personne du Dazzler (sans relation avec la mutante disco), qui se trouve être l'oncle de Warren. Hélas, le titre a la vie courte et la carrière solo d'Angel coule avec lui. Et comme, à l'époque, les X-Men eux-mêmes sont privés de titre régulier, le héros allé fait une (courte) cure dans les limbes. Quand les nouveaux X-Men font leur apparition, Chris Claremont met en scène une haine farouche, instinctive, entre Wolverine et Angel qui ne peut décemment pas rester dans le groupe.

CHAMPION, VENGEUR, DEFENSEUR ?

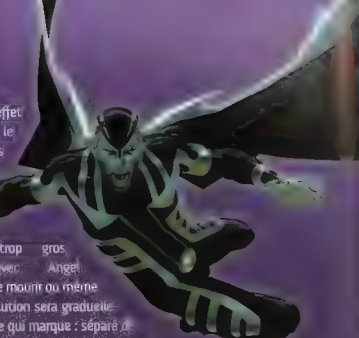
Angel est ensuite repêché (en compagnie d'Iceberg) dans les rangs des **Champions** (qui feront, en France, les beaux jours de la revue Titans). Warren Worthington devient le financier de cette nouvelle équipe mais l'oriente de manière particulièrement atypique pour un gosse de riche. Il déclare que le groupe se consacrera... aux « besoins du peuple ». Et au fil des épisodes il gagne une massue indestructible (un cadeau que lui fait Hercule) qui lui sert d'arme offensive. Mais les Champions ont la vie courte, la série s'arrête et Angel se retrouve sans série d'attache. Claremont le réintègre alors dans les pages d'**Uncanny X-Men**, à peu près au moment

de la mort de Phénix. Cyclope quittant l'équipe, le scénariste garde quelques mois Angel comme garant de la première génération. Avant de mettre en scène son départ : Wolverine et lui ne peuvent toujours pas se sentir. Il fait alors une apparition éclair dans **Avengers #201** dans une scène de candidature massive chez les Vengeurs mais ce n'est guère qu'une pirouette. La vraie suite de la carrière d'Angel s'écrira chez les Défenseurs, dont il devient officiellement membre au **#125**. À l'époque le titre sert de maison de retraite aux X-Men qui n'ont pas été conservés par Claremont. Angel retrouve donc le Fauve et Iceberg (aux côtés de personnages comme la Valkyrie ou Moondragon) dans une formule qui va durer deux ans (un peu plus que les Champions). Serait-ce le moment où Angel va enfin s'imposer comme un leader naturel ? Non. Pire, le moment de se choisir un chef les Défenseurs élisent... Candy Southern, la petite amie de Warren depuis 1967 mais qui n'était auparavant apparue que comme une bimbo sans personnalité. Warren est une nouvelle fois surtout le financier de l'équipe mais n'est guère plus offensif. Quelque part en cours de route la massue d'Hercule est oubliée par les scénaristes (et ne refera que des apparitions sporadiques). Dans une séquence d'épisodes il devient aveugle et doit être guidé par ses coéquipiers quand il vole ! Peut-être qu'à la longue les Défenseurs auraient développé sa personnalité dans une nouvelle voie mais l'expérience est arrêtée net par la volonté de dissoudre le groupe afin de mieux pouvoir reformer par ailleurs l'équipe originelle des X-Men sous le titre X-Factor...

MUTATIS...

X-Factor, c'est en effet un retour à la dynamique de groupe des années 60. Warren laisse de côté Candy (personne ne semble se souvenir de ses capacités de leader démontrées dans les Défenseurs) pour s'intéresser à nouveau de manière manifeste à Jean. Et, comme pour les Champions ou les Défenseurs, Warren finance le groupe. Au moins pendant un temps :

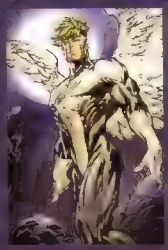
Angel est la principale victime du crossover Mutant Massacre, ses ailes sont sectionnées et le personnage connait alors un gros moment de déprime avant de disparaître dans ce qui ressemble à une scène de suicide. En fait, hors champs, Warren a été recruté par Apocalypse qui lui greffe de nouvelles ailes de métal (avec des « plumes » éjectables aussi meurtrières que les griffes de Wolverine. Vu certains dessins préparatoires qui avaient circulés à l'époque, il semble qu'il avait été envisagé dans un premier temps de lui donner des « ailes de feu ». Devenu « Mort », le chef des Cavaliers d'Apocalypse, Warren fait preuve d'un comportement plus cynique, plus violent. Heureusement il ne tarde pas à trahir Apocalypse. Pour autant il mettra quelques mois à rejoindre officiellement les rangs d'X-Factor. Dans cette période intermédiaire il se fait parfois appeler Dark Angel puis Archangel, l'Archange tout le but de la manoeuvre étant, vous l'aurez compris, de lui donner ce côté offensif qui lui manquait tant. Plus tard, comme tous les membres d'X-Factor, il retrouve les pages des X-Men. Pendant près de dix ans, Archangel va être ainsi un autre Wolverine des X-Men -(même s'ils ne peuvent toujours pas se supporter) avec un comportement monomaniaque mais c'est surtout sa vie privée qui évolue. Candy Southern morte, le héros peut reporter son attention sur une autre télépathe que Jean : Psylocke. Il faut attendre 1996 pour que Scott Lobdell et Joe Madureira retransforment les ailes de Warren sans crier gare. Un jour il se réveille à nouveau avec des plumes, sans qu'on sache trop pourquoi. C'est Chuck Austen qui apportera des précisions vers 2003 : Warren a en fait un pouvoir de guérison miraculeux (il peut d'ailleurs guérir d'autres personnes). Austen explore en effet un fond catho de la série. Angel serait le représentant d'une branche d'anges tandis que Diablo viendrait, lui, d'une lignée de démons. Mais le fait de pouvoir guérir tout et n'importe quoi étant sans doute un trop gros « deus ex machina » avec Angel dans l'équipe plus personne ne risque de mourir ou même de se faire le moindre bobo) cette évolution sera graduellement oubliée. C'est encore sa vie privée qui marque : séparé de Psylocke, Warren refait sa vie avec Skin, une mutante mineure vu le côté anti-catho des scénarios d'Austen on peu se demander d'ailleurs si le fait de caser un ange très judéo-chrétien avec une mineure est dû au hasard ou cache un message...



DOUBLE FACE

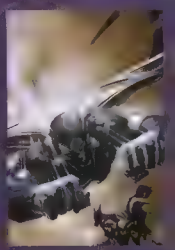
Passée cette polémique, Archange se perdra un peu dans la foule de mutants. A un moment Marvel envisagera même de le sortir des X-Men : pendant **World War Hulk**, Angel retrouve Hercule et ensemble ils fondent les Renégats, éphémère équipe qui prend le parti de Hulk. Marvel pense donner aux Renégats leur propre mensuel puis se ravise pour publier finalement un titre Hercule. Angel repart donc chez les X-Men et retrouve son train-train. La phase actuelle est plus étrange pour ce cher Warren puisqu'à la faveur du renouveau de la série **X-Force** (qui n'est jamais qu'une équipe de plus pour le mutant ailé) il est redevenu Archangel. Il apparaît qu'en fait cette seconde personnalité reste sous-jacente chez lui et qu'elle peut se manifester d'un instant à l'autre sans prévenir (un peu comme Banner et Hulk). Dans ce cas là les plumes d'Angel redeviennent le métal d'Archangel... On reste cependant plus circonspect sur la manière dont les vêtements de Warren se tranforment par la même occasion. Du coup les auteurs des séries mutantes ont un peu le meilleur des mondes : ils peuvent utiliser le Angel normal ou le Archangel furieux selon leur désir. Warren est offensif quand c'est nécessaire, même si ses personnalités se détestent profondément. D'ailleurs en faisant face à ses démons intérieurs, Warren apprend à apprécier un peu plus Wolverine (le leader de X-Force) calmant des décennies de rivalités. Malgré le ridicule de certaines de ses transformations (on croirait presque qu'il s'écrie « Shazam! » entre deux cases), Warren sort renforcé de cette situation. Il est à la fois un pilier des X-Men et l'un des fers-de-lance d'X-Force. Ailes de métal ou pas, on se dit quand même que ce personnage classique de Marvel, très expérimenté et lié à plus d'une douzaine d'équipes, méritait d'être mieux exploité par l'éditeur, peut-être en revenant vers l'idée d'un pseudo-Batman, façon Avenging Angel, qu'avait envisagée Roy Thomas ou, mieux, en retrouvant son rang de rival de Cyclops, non pas pour les beaux yeux de Jean (morte depuis) mais comme alternative du leadership mutant. Et si un ressort dramatique possible des X-Men se cachait là ?

Xavier Fournier



Aussi de riche et peut-être fashion victime, Angel a changé de nombreuses fois de costume.

Ci-dessus : On croyait qu'Archangel était un aspect révolu de la vie de Warren, lié aux années 90... Avec X-Force ce côté noir est revenu.



ET SI ORD AVAIT RESSUCITÉ JEAN GREY AU LIEU DE COLOSSUS ?

Il existe plusieurs mondes parallèles au-delà du nôtre. Dans chacun de ces mondes, des êtres se retrouvent à un moment décisif de leur existence. Un choix doit être fait. Un choix qui affectera leur propre destin mais peut-être, également, leur monde ou l'univers. Appelez ça "la route aléatoire", la chance manquée, la décision divergente... C'est ce qui aurait pu être. Appelez ça...

Scénario – Jim McCann
Crayonnés – David Yardin
Dessins - Ibraim Robertson (Pages 5, 7-20) & David Yardin (Pages 1-4, 6)
Couleurs - Kai Spannuth
Remerciements particuliers à Jelena Kevic-Djurdjevic

Assistant éditeur – A.J. Fierro
Éditeur associé – Chris Allo
Éditeurs consultants – Nick Lowe & Mark Paniccia

Éditeur – Justin F. Gabrie
Éditeur-en-Chef – Joe Quesada
Publisher – Dan Buckley
Producteur Exécutif – Alan Fine

© 2010 Marvel Characters, Inc. All Rights reserved. All characters featured in this issue and the distinctive names and likenesses thereof, are properties of Marvel Characters, Inc. All Rights reserved. www.marvel.com. This publication is under license from Marvel Characters, Inc. through Panini S.P.A, Italy.

PRÉCÉDEMMENT...

LES X-MEN ONT AFFRONTÉ ET VAINCU CASSANDRA NOVA, LA SŒUR JUMELLE DE CHARLES XAVIER, RESPONSABLE DE MILLIERS DE MORTS. ILS L'ONT EMPRISONNÉE DANS UNE CELLULE APPAREMMENT IMPÉNÉTRABLE AU SEIN DE L'INSTITUT XAVIER.

LA FORCE COSMIQUE DU PHÉNIX S'EST SÉPARÉE DE JEAN GREY, LA FEMME DE CYCLOPE, QUAND ELLE FUT TUÉE PAR UN TERRORISTE MUTANT.

ALORS QU'ILS ENQUÊTENT SUR UN SUPPOSÉ VACCIN ANTI-MUTANTS, LES X-MEN DÉCOUVRENT QUE LEUR ANCIEN CAMARADE PETER RASPUTIN, SURNOMMÉ COLOSSUS, A ÉTÉ RESSUCITÉ ET SERT DE COBAYE POUR LE VACCIN, SOUS LA SURVEILLANCE DE ORD, ORIGINAIRE DE BREAKWORLD.

AVEC L'AIDE DE L'AGENCE S.W.O.R.D., LES X-MEN ONT RÉUSSI À EMPÊCHER LA DESTRUCTION DE LA PLANÈTE BREAKWORLD, QUI CROYAIT EN UNE FAUSSE PROPHÉTIE PROCLAMANT QU'UN MUTANT DE LA TERRE, COLOSSUS, DÉTRUIRAIT LEUR MONDE.

MAIS ET SI...

LES X-MEN SONT DEPUIS LONGTEMPS CRAINTS ET HAÏS PAR UN MONDE QU'ILS ONT JURÉ DE PROTÉGER.
C'EST UNE BATAILLE SANS FIN QU'ILS LIVRENT DEPUIS LA FORMATION DE L'ÉQUIPE.
ILS ONT ESSAYÉ DE CHANGER CETTE IMAGE. DE DEVENIR DES HÉROS.
ÉTONNER LE MONDE.
CE QU'ILS NE SAVAIENT PAS, C'EST QU'ILS AVAIENT CAPTÉ L'ATTENTION D'UN AUTRE MONDE, BREAKWORLD.
CE MONDE BRUTAL ÉTAIT INEXORABLEMENT LIÉ À LA SURVIE OU LA DESTRUCTION D'UN CERTAIN MUTANT.
UNE PROPHÉTIE ANNONÇAIT QU'UN DESTRUCTEUR DÉTRUIRAIT UN JOUR CETTE RACE.
CEPENDANT, CE N'ÉTAIT QU'UN MENSONGE CRÉÉ POUR COUVRIR LES DÉSIRS D'UN INDIVIDU QUI VOULAIT À TOUT PRIX LA PAIX SUR CE MONDE DÉCHIRÉ PAR LA GUERRE.
L'UN D'EUX FUT ENVOYÉ SUR TERRE POUR ARRÊTER LES MUTANTS ET AINSI CAPTURER LE DESTRUCTEUR ÉVOQUÉ DANS LA PROPHÉTIE.
LEUR TECHNOLOGIE, ASSOCIÉE À LA SCIENCE HUMAINE, AVAIT RÉUSSI À PRODUIRE UN VACCIN CONTRE LES MUTANTS.
LES X-MEN NE POUVAIENT PAS SUPPORTER ÇA.
MAIS TOUT N'ÉTAIT PAS POUR LE MIEUX DANS LEURS RANGS.
DE NOUVELLES RECRUES ET D'ANCIENS MEMBRES AVAIENT DU MAL À COMMUNIQUER.
DANS VOTRE MONDE, LE MUTANT SERVANT DE COBAYE POUR LE VACCIN ÉTAIT COLOSSUS. IL FUT SAUVÉ PAR LES X-MEN ET LES AIDA À CONSOLIDER L'ÉQUIPE.
MAIS CE N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ LE CAS.

PARFOIS, IL NE FAUDRAIT PAS RENTRER CHEZ SOI...
SHHKOOM
BeneTech
ON SE DÉPLOIE.
UNE FORTE CONCENTRATION DE GARDES ICI SIGNIFIE QU'ILS NOUS CACHENT QUELQUE CHOSE PLUS LOIN !
JE VEUX QU'ON SE RAPPROCHE DE CE, OU DE QUI, ILS PROTÈGENT.
TROUVEZ-LA.
SCOTT, CHÉRI, TU SAIS QUE JE N'AI JAMAIS QUESTIONNÉ TES MOTIVATIONS EN PUBLIC.
MAIS TA CAPACITÉ À PRENDRE DES DÉCISIONS SENSÉES QUAND IL S'AGIT DE...
ELLE EST ICI, EMMA !
DIABLE, ELLE A BIEN CHANGÉ.

IL N'Y A RIEN D'AUTRE ICI QUE LA MORT POUR VOUS TOUS.
CONTINUE DE PARLER, ORD. ÇA SERA PLUS FACILE POUR TE POIGNARDER DANS LA GORGE.
TU AURAIS DÛ PRENDRE LE VACCIN. J'AURAIS AIMÉ VOIR TON REGARD DURANT TON AGONIE.
WHOOM
JE CROIS QUE NOUS SOMMES TOUS MORTS ASSEZ DE FOIS DANS UNE VIE.

"JE SUPPOSE QU'IL EST BIEN VU DE DIRE BON RETOUR..."
... MAIS JE CROIS QUE LA SALLE DES DANGERS M'A DEVANCÉE.
ET AVEC BEAUCOUP PLUS DE SINCÉRITÉ.
WELCOME BACK JEAN
INQUIÈTE DE DEVOIR TE TROUVER UN NOUVEAU LIT, EMMA ?
AVANT QUE TU NE RÉPONDES, TU NE DORMIRAS PAS AVEC MOI.
KITTY !
PERSONNE NE VA NULLE PART.
JE CROIS QUE TU AS BESOIN DE MIEUX COMPRENDRE LA SITUATION AVANT DE PRENDRE DE TELLES DÉCISIONS, CHÉRI.
TANT QU'ELLE SERA LÀ, NOUS N'AURONS PAS À NOUS BATTRE POUR LES LITS.
NOUS ALLONS TOUS FINIR DANS DES CERCUEILS.
EMMA ! TU DÉPASSES LES LIMITES ! TU NE PEUX PAS DIRE ÇA...
CE N'EST PAS MOI QUI LE DIT.
GRÂCE À NOTRE PRISONNIER, ORD, NOUS AVONS APPRIS QU'UN MUTANT SERA RESPONSABLE DE LA DESTRUCTION DE SA RACE.
C'EST POUR ÇA QU'IL ESSAYAIT DE DÉVELOPPER UN "VACCIN". IL VOULAIT NOUS ÉLIMINER TOUS ET PROTÉGER SA PLANÈTE NATALE, BREAKWORLD.
IL A CAPTURÉ JEAN À CAUSE DE SA SOURCE INÉPUISABLE DE POUVOIR, EN ESPÉRANT QU'ELLE POURRAIT LUI FOURNIR LA CLÉ POUR GUÉRIR LES MUTANTS.
IL NE SAVAIT PAS À QUEL POINT LA SITUATION ÉTAIT IRONIQUE.
JEAN, COMME D'HABITUDE, JE CROIS QU'ILS ACCEPTERONT MIEUX TON AVIS QUE LE MIEN.
JE N'AURAIS JAMAIS PENSÉ DIRE ÇA, MAIS EMMA A RAISON !
QUELQU'UN A DE QUOI SE LAVER LA BOUCHE ?
NOUS AVONS LAISSÉ DE CÔTÉ LES CIVILITÉS POUR COMBINER NOS POUVOIRS ET UTILISER CÉRÉBRO.
EN PARCOURANT LES PROFONDEURS DE L'ESPACE, NOUS AVONS SUIVI LA PENSÉE D'ORD JUSQU'À SA PLANÈTE.
CECI EST L'IMAGE QUE NOUS AVONS TROUVÉE DANS LES PENSÉES DE LEURS PRÊTRES.
ILS NE S'ARRÊTERONT PAS AVANT DE CONTRÔLER OU D'ANÉANTIR L'ENTITÉ, AINSI QUE LE CORPS DE L'HÔTE QU'ELLE OCCUPE, AFIN DE SAUVER LEUR MONDE.
JE VOUS EN PRIE, ARRÊTEZ-MOI SI VOUS AVEZ DÉJÀ ENTENDU CETTE HISTOIRE.

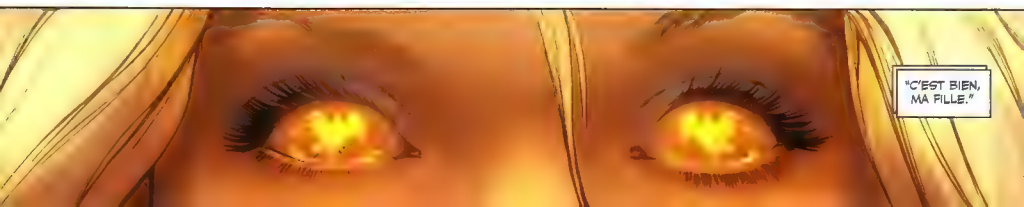
CETTE THÉORIE REPOSE ENTIÈREMENT SUR LA SUPPOSITION QUE JEAN ET LA FORCE PHÉNIX NE FORMENT QU'UN. MAIS... C'EST FAUX.
L'IRONIE DE LA SITUATION EST D'AUTANT PLUS GRANDE CAR SI ORD L'AVAIT SU, IL AURAIT LAISSÉ JEAN À SON SORT.
NOUS AVONS EFFECTUÉ TOUS LES TESTS POSSIBLES ET IL N'Y A AUCUNE TRACE D'ÉNERGIE RÉSIDUELLE ATTACHÉE À JEAN, À L'EXCEPTION DE SES POUVOIRS MUTANTS. ELLE N'EST PAS LE PHÉNIX.
APRÈS SA PRÉSUMÉE MORT, CETTE ENTITÉ S'EST SÉPARÉE D'ELLE. LA FORCE PHÉNIX N'A PAS ESSAYÉ DE FUSIONNER AVEC ELLE DEPUIS CE MOMENT.
ALORS QUAND NOUS L'AVONS VUE MOURIR...
ENCORE.
NOUS AVIONS TORT.
ET VOILÀ, NOUS DÉBATTONS À NOUVEAU SUR LE FAIT DE GARDER QUELQU'UN QUI VA PROBABLEMENT FINIR PAR TOUS NOUS TUER.
JEAN RESTE. CONTINUE D'INTERROGER ORD. VOIS CE QU'IL SAIT D'AUTRE.
SCOTT, JEAN N'EST PEUT-ÊTRE PAS LE PHÉNIX POUR LE MOMENT, MAIS CE N'EST QU'UNE QUESTION DE *TEMPS* ET TU LE SAIS.
ET *QUAND* CELA ARRIVERA, LE PEUPLE D'ORD RÉALISERA CE QUI ÉTAIT SOUS LEUR NEZ DEPUIS LE DÉBUT.
NOUS ALLONS MOURIR.
TU L'AS ENTENDU. ELLE RESTE.
ET D'UN SEUL COUP, TOUT EST REVENU COMME C'ÉTAIT AVANT, N'EST-CE PAS ?
EXCUSE-MOI SI JE NE DANSE PAS POUR TON RETOUR, JEAN.
MAIS NE T'INQUIÈTE PAS, TU AS BIEN D'AUTRES PARTENAIRES.
BANDE D'IDIOTS.
COMBIEN DE FOIS UNE FEMME DOIT-ELLE NOUS TUER AVANT QUE VOUS NE RÉALISIEZ QU'IL VAUT MIEUX QU'ELLE SOIT MORTE ?
MA CHÈRE ENFANT, NE VOIS-TU PAS QUE TU EN DEMANDES TROP ?

C'EST LE PLUS GRAND DON POSSIBLE.
CASSANDRA ! POURQUOI TE RÉVÈLES-TU AINSI ? ELLE VA TE SENTIR ?
N'ÉLÈVE PAS LA VOIX, PETITE. TES EXCLAMATIONS RISQUENT DE PLUS ATTIRER L'ATTENTION QU'UN MURMURE TEL QUE MOI.
POURQUOI ELLE ? C'EST TOUJOURS ELLE. JE SUIS SI PROCHE. SI PROCHE.
SON ARRIVÉE ASSURE TA SURVIE. NE LE VOIS-TU PAS ?
BIEN SÛR, LA PRÉSENCE DE JEAN GREY RISQUE DE REMETTRE EN QUESTION CERTAINES... RELATIONS.
MAIS CELA PEUT FONCTIONNER À NOTRE AVANTAGE. TANDIS QUE LES HOMMES SONT VICTIMES DE LEURS HABITUDES, SE BATTANT POUR UNE FEMME SI ORDINAIRE, NOUS SOMMES LIBRES D'AGIR SELON NOS PLANS.
C'EST UN GRAND AVANTAGE. NOUS N'AVONS PLUS BESOIN DE LA JEUNE PRYDE POUR LIBÉRER MON CORPS CAR NOUS AVONS LE PHÉNIX.
NOUS NE L'AVONS PAS. TU AS ENTENDU LE FAUVE.
GARDE EN MÉMOIRE, MA CHÈRE...
MALGRÉ CE QUE DIT CE CHAT RIDICULE, JEAN GREY NE VOYAGE *JAMAIS* SEULE.
À PRÉSENT, METTONS-NOUS AU TRAVAIL.

TROIS PETITES FILLES GARDANT UN GRAND SECRET.
LEURS ESPRITS T'APPARTIENNENT PEUT-ÊTRE, CHÈRE EMMA, MAIS LEURS CŒURS MONTRENT LEUR VÉRITABLE LOYAUTÉ.
ELLES CACHAIENT DES JOUETS QU'ELLES NE DEVRAIENT PAS AVOIR. DES JOUETS QUI NE LEUR APPARTIENNENT PAS. DES JOUETS QUI VEULENT S'AMUSER.
LE PHÉNIX SENT LA PRÉSENCE DE JEAN. IL EST RESTÉ CACHÉ, ENFERMÉ À L'INTÉRIEUR DE CES PETITES FILLES.
UN PETIT MORCEAU DANS CHACUN DE LEUR CŒUR. COMBINÉS, ILS SONT ASSEZ PUISSANTS POUR RÉANIMER CETTE ÉNERGIE. MAIS COMBIEN DE TEMPS LE PHÉNIX PEUT-IL RÉSISTER MAINTENANT QU'*ELLE* EST REVENUE ?
NOUS NE DEVONS PAS LE LAISSER FAIRE. PAS QUAND IL RESTE TANT À FAIRE.

"TU DOIS DEVENIR LE PHÉNIX, NON JEAN."
NNNG...
"IL EST TEMPS D'ACCEPTER TON DESTIN, EMMA. TA VÉRITABLE NATURE."
"ET L'UN APRÈS L'AUTRE..."

ILS.
PÉRIRONT.
TOUS.


"C'EST BIEN, MA FILLE."

NANNN
OK, JOHNNY DEPP, MAIS PAS SI FORT
ET ON NE T'A JAMAIS DIT QUE TU AVAIS UNE HALEINE DE DRAGON ?
OH.
C'ÉTAIT TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI.
WHOA ! DU CALME, DRAGON. CE N'EST PAS ENCORE L'HEURE DU PETIT-DÉJEUNER.
TU VIENS À PEINE DE PRENDRE TON GOÛTER DE MINUIT.
OK...
ONE DOWN...
CE N'EST PAS BON.

BREAKWORLD.
AU MÊME MOMENT.
UNE BALLE ? VRAIMENT ?! C'ÉTAIT ÇA VOTRE PLAN ?
OUI !! LA PROPHÉTIE SE RÉALISE.
QUI SUIS-JE POUR M'OPPOSER AU DESTIN ?
BREAKWORLD, ANÉANTI.

AAAAHHHHH!!!
JEAN ! QUE S'EST-IL PASSÉ ? TU ES BLESSÉE ?
NON... JE VAIS BIEN. JE CROIS QUE J'AI ENTENDU... DES CRIS DANS MA TÊTE. PLUSIEURS. ET PUIS, PLUS RIEN. COMME S'ILS AVAIENT ÉTÉ ÉTOUFFÉS.
JE SUIS DÉSOLÉ. ÇA SONNE COMME... OBI-WAN.
DU MOMENT QUE TU VAS BIEN.
OUI. TOUT VA BIEN.
"IL N'Y A PAS MOYEN QUE ÇA SE TERMINE *BIEN*."
OK, LOCKHEED. C'EST LE MOMENT DE ME RÉVÉLER QUE TU PARLES NOTRE LANGUE DEPUIS TOUT CE TEMPS ET QUE TU ME DISES CE QUI SE PASSE.
... NON ?
OK. RESTE AINSI. STOÏQUE ET MUET.
MAIS SI JE CRIE COMME UNE FILLE ET QUE J'AVALE DE LA POUSSIÈRE...
NE CRIE PAS. NE CRIE PAS. NE CRIE PAS.

OK, RESPIRE PROFONDÉMENT PUIS CRIE...
WHAM
PAS BESOIN DE CRIER, PETITE.
JE T'AI ENTENDUE.
HMM... SCOTT.
QUOI ?
TU ES DANS MON LIT.
OH. OUI.
NON !
DÉSOLÉ, JE NE SAVAIS PAS QUE J'ÉTAIS...
X-MEN ! REJOIGNEZ-MOI DANS L'ENTRÉE ! VITE !
TU N'AS PAS BESOIN DE LE DIRE À TOUTE L'ÉQUIPE.
JEAN ?
JE SUIS CONTENT QUE TU SOIS REVENUE, ROUQUINE, MAIS TES HURLEMENTS DANS TA TÊTE NE ME MANQUAIENT PAS.
EN EFFET. POURQUOI CE RASSEMBLEMENT SOUDAIN ?
ELLE EST LÀ.
QUI ?

OH, SCOTT. TU ES SI PRÉVISIBLE.
JE ME PRÉSENTE DEVANT TOI HABILLÉE COMME IL FAUT ET TU M'AS DÉJÀ OUBLIÉE.

HANK, REGROUPE LES ENFANTS ET METS-LES À L'ABRI. TOUS LES AUTRES...
FAITES CE QUE VOUS FAITES LE MIEUX.
JEAN, JE SAIS QUE TU VIENS TOUT JUSTE DE REVENIR MAIS EMMA NOUS A PROUVÉ QUE...
MERCI DE TA CONFIANCE, HENRY. MAIS JE DOUTE QU'UN PAILLASSON PARLANT VA CONVAINCRE Mlle GREY QU'UNE ATTAQUE N'EST PAS NÉCESSAIRE.
SNAP
À PRÉSENT, SI TU LE PERMETS...
ILS.
PÉRIRONT.
TOUS.
PAS TOUS. JE CONNAIS TOUS LES TOURS DU PHÉNIX.
OH, MA CHÈRE. JE PEUX FAIRE DES CHOSES DONT TU N'AS JAMAIS RÊVÉ.
EMMA, "MA CHÈRE", J'AI PERFECTIONNÉ LE CHANGEMENT DE COSTUME ALORS QUE TU TE BALADAIS ENCORE EN LINGERIE.

PRENDS SCOTT... PRENDS CETTE PLACE... TU PEUX TOUT AVOIR ! CE N'ÉTAIT QU'UNE QUESTION DE TEMPS DE TOUTE FAÇON.
MAIS TU NE ME PRENDRAS PAS ÇA !
JE NE SUIS PAS INTÉRESSÉE.
NNNG !
JE VEUX JUSTE... REGARDER... SOUS LE MASQUE...
NON ! QUE ME FAIS-TU, SORCIÈRE !
JE CONNAIS LA RENGAINE. TU N'ES "PLUS LA FEMME QUE NOUS CONNAISSIONS". TU ES LE FEU, LA VIE, BLAH, BLAH. TU ES LE PHÉNIX.
MAIS TU ES AUSSI... AUTRE... CHOSE...
DÉSOLÉ. TU NE GAGNERAS PAS AUJOURD'HUI.

FURY ?
QUI EST LA NANA AUX CHEVEUX VERTS ?
AGENT BRAND. ELLE DIRIGE LE S.W.O.R.D., C'EST COMME LE S.H.I.E.L.D. MAIS DANS L'ESPACE.
ILS ONT UN NOM POUR TOUT.
NOUS SURVEILLONS L'APPARENCE D'ORD ET LA PROPHÉTIE DE BREAKWORLD DEPUIS QUELQUES TEMPS.
NOUS PENSIONS QUE C'ÉTAIT UN MYTHE AUSSI. ET PUIS VOUS ÊTES REVENUE, Mme GREY.
ET QUAND VOUS APPARAISSSEZ, LES CHOSES PARTENT EN &#*$%€ !
CETTE FOIS, CEPENDANT, C'EST Mme FROST QUI A DÉCIDÉ DE DÉVORER UNE PLANÈTE ET S'EST FAIT UN PETIT EN-CAS EN PLEINE NUIT EN DÉVORANT BREAKWORLD.
NOTRE AGENT INFILTRÉ PARMI VOUS NOUS A SIGNALÉ LE RETOUR DE Mme GREY, LE DÉPART DE Mme FROST ET LA MORT D'ORD.
ET PUIS IL A CESSÉ TOUTE COMMUNICATION.
VOUS AVEZ UNE TAUPE ?
LE DRAGON. LOCKHEED.
ALORS, QUOI, UN DRAGON APPELLE ET VOUS ACCOUREZ ?
NOUS SAVIONS QUE LA FORCE PHÉNIX SE REFORMERAIT ET TENTERAIT DE TROUVER UN HÔTE.
NOUS AVONS UN MOYEN DE LE CONTENIR, MAIS NOUS DEVONS LE SÉPARER DE SON HÔTE HUMAIN. UNE SEULE FAÇON DE FAIRE ÇA...
CROYEZ-LE OU NON, J'AI SAUVÉ NOTRE MONDE.
LA PROPHÉTIE ÉTAIT FAUSSE. LES HABITANTS DE BREAKWORLD VOULAIENT MOURIR, ET ILS AURAIENT TUÉ NOTRE PLANÈTE POUR S'EN ASSURER.
CERTAINS D'ENTRE NOUS AURAIENT SURVÉCU ET LES AURAIENT DÉTRUITS. J'AI OBTENU CE RÉSULTAT EN SAUTANT L'ÉTAPE "NOTRE MONDE MEURT".
DÉSOLÉ. TU DOIS QUAND MÊME MOURIR.
NON !
ZAKT

SLIM, QUE FAIS-TU ? ELLE A DÉTRUIT UNE PLANÈTE. ELLE A TUÉ LE FAUVE.
ELLE EST TOUJOURS LÀ. JE LE SAIS. JE PEUX L'ATTEINDRE.
EMMA, DIS-LEUR. CE N'EST PAS TOI. TU NE VEUX PAS CE POUVOIR.
TU AS VU CE QU'IL A FAIT AUPARAVANT. CE QU'IL FAIT À CHAQUE FOIS QU'IL REVIENT DANS NOS VIES.
LAISSE-LE PARTIR. COMBATS-LE. TU PEUX VAINCRE LE PHÉNIX ET NOUS REJOINDRE.
JOLI DISCOURS. LE MÊME QUE TU AVAIS FAIT SUR LA LUNE QUAND TU PENSAIS POUVOIR SAUVER JEAN ?
LA SEULE FEMME QUE JE VEUILLE SAUVER EN CE MOMENT, C'EST TOI. CELLE QUE J'AIME.
TU AURAIS DÛ COMMENCER AVEC CETTE RÉPLIQUE.
JE L'AI.
AAAAHHHH !
ALLEZ ! MAINTENANT !

TU VISES, JEANNIE, JE TIRE.
WHUFFF!
PAS... SI... VITE...
JE SAVAIS BIEN QU'IL Y AVAIT QUELQU'UN D'AUTRE LÀ-DEDANS.
EMMA PEUT ÊTRE AGAÇANTE, MAIS ELLE NE TUERAIT PAS. PAS SES AMIS. QUELQUE CHOSE LA CONTRÔLAIT ET CE N'ÉTAIT PAS LE PHÉNIX.
ET C'ÉTAIT *TOI*, CASSANDRA NOVA. OU UN PATHÉTIQUE RESTE DE TOI, CACHÉ DANS LA PSYCHÉ D'EMMA.
CONNAITRE TON ENNEMI ? AS-TU ÉTUDIÉ "L'ART DE LA GUERRE" POUR RÉCUPÉRER SCOTT SUMMER OU "LE KAMA SUTRA" ?
ÇA N'A PAS D'IMPORTANCE. AVEC LE POUVOIR DU PHÉNIX, TOUT LE MONDE PEUT OUVRIR LA PRISON QUI RETIENT MON VRAI MOI. JE VAIS POUVOIR ÊTRE LIBRE À NOUVEAU.
CE QUI POSE LA QUESTION, VEUX-TU QUE LE PHÉNIX RENTRE À LA MAISON ? TU AS TOUJOURS EU MEILLEURE ALLURE EN ROUGE.
VA EN ENFER.
KATHOOOOM
JEAN !

TU VOIS ?
IL COURT TOUJOURS VERS ELLE.
POUR UN HOMME QUI SE DIT ÊTRE UN CHEF, TU NE FAIS T'EMPÊCHER DE SUIVRE CETTE FEMME COMME UN PETIT CHIOT.
MÊME SI ELLE A L'HABITUDE DE MOURIR DANS TES BRAS
EMMA ! JE SAIS QUE TU PEUX M'ENTENDRE ! COMBATS CASSANDRA ET LE PHÉNIX ! NOUS POUVONS FAIRE ÇA ENSEMBLE.
JE PENSE CHAQUE MOT.
JE T'AIME.
TU... M'AIMES *VRAIMENT*... SCOTT, J'ESPÈRE QUE... TU COMPRENDRAS... UN JOUR...
À PRÉSENT, NE RESTE PAS LÀ COMME ÇA... ET FINISSONS-EN... JE NE POURRAI PAS LA CONTENIR PLUS LONGTEMPS...
QUI L'ÛT CRU ?
JE N'AURAIS JAMAIS IMAGINÉ QUE TU EN AVAIS UN.

KITTY ?
NON, CYKE. ELLES SONT TOUTES DEUX...
EMMA !
... MORTES.

"DANS L'ESPACE, LA FILLE DU S.H.I.E.L.D. A DIT QU'ILS AVAIENT CONTENU L'IMPACT..."
"... MAIS PAS AVANT QU'IL NE TUE KITTY."
"ELLE *AFFIRME* POUVOIR CONTENIR LA FORCE PHÉNIX."
EMMA FROST
AVEC UN TRUC COMME LE CRISTAL DE M'KRAAN OU QUELQUE CHOSE DANS LE GENRE.
ÇA NE VEUT PAS DIRE QU'IL NE REVIENDRA PAS. ÇA SIGNIFIE QUE NOUS DEVONS ÊTRE PRÊTS. APPRENDRE DE NOUVEAUX TRUCS.
ET DE NOUVEAUX X-MEN.
NOUS SAVONS TOUS QUE LES GRANDS MÉCHANTS ONT LA CHIC POUR REVENIR. ET TOUT PARTICULIÈREMENT CELUI-CI. C'EST LE PLUS DANGEREUX DE TOUS.
C'EST POUR ÇA QUE CETTE SALLE N'EST PAS APPELÉE LA SALLE DES "LAPINS ROSES".
VOUS ÊTES PRÊTS À FAIRE PARTIR DE L'ÉQUIPE DES PROS ?
SHHHHH...
FIN.

TRAITS MUSCLÉS

ON A PU LIRE EN FRANCE SES ÉPISODES DE LA JUSTICE SOCIETY OU DES QUATRE FANTASTIQUES MAIS AUX USA DALE EAGLESHAM A DÉJÀ ENCHAÎNÉ AVEC LES EXPLOITS DU CAPTAIN AMERICA ORIGINEL (STEVE ROGERS) ET DE L'INCROYABLE HULK. LE PROLIFIQUE DESSINATEUR DALE EAGLESHAM EST ENTRÉ DANS LE MÉTIER EN DESSINANT DE L'HEROIC FANTASY ET CONSERVE LE CULTE DE PERSONNAGES BARAQUÉS, DONT LES MUSCLES ET LES VEINES CHANTENT LES EFFORTS. TOUT ÇA EN RESTANT FAN DE JACK KIRBY.

HIS REPLIES

- Justice Society of America
- Villains United
- Fantastic Four
- Steve Rogers
- Incredible Hulks

Vous avez débuté en dessinant des histoires de Kull et Conan chez Marvel, dans les années 80. L'idée était d'entrer chez Marvel d'une manière ou d'une autre ou vous étiez réellement un fan d'heroic fantasy ?
J'avais un objectif très clair : je voulais être le meilleur artiste de Conan ayant jamais existé ! Donc, c'était définitivement Conan ma motivation et puisqu'il était chez Marvel à l'époque c'est là-bas que j'ai cherché à aller.

Lors de votre retour récent chez Marvel, vous avez relooké les Fantastic Four et le personnage qui change le plus visuellement est Reed Richards, qui gagne une véritable carrure de colosse alors que les gens le voyaient plutôt maigre. Pourquoi cette évolution ?
J'ai rendu à Reed l'aspect qu'il avait dans le cycle original de Stan Lee et Jack Kirby, le look que Kirby voulait. Je voulais que mes planches aient un style classique à la Kirby, mais avec un ton moderne. J'entends souvent des critiques sur mon « *Reed tout en muscles* » sur Internet, mais pour moi, la version de Kirby est la seule manière que j'avais en tête pour lui. Je crois qu'il est important que les vilains aient peur de Mr Fantastic, parce que justement il a une présence imposante et iconique. Par ailleurs, Reed n'a jamais été uniquement un scientifique, il a toujours été un aventurier également. Et j'ai aussi choisi de le modeler à la manière de Kirby pour souligner cette qualité.

Les scénarios de Jonathan Hickman sur FF font appel à beaucoup de nouveaux personnages ou tout au moins à des variations de concept existants. Quelle a été votre marge de manœuvre dans la création de personnages comme les nombreux Reed Richards alternatifs ?
On m'a donné des consignes. Par exemple, il y avait le Starbrand Reed, un Reed avec projecteur universel, un Reed à grosse tête – mais la scène décrivait une soixantaine de Reed différents et on m'a laissé toute latitude pour créer ceux qui n'étaient pas spécifiquement mentionnés. Mon préféré était le Reed corpulent. J'aurais aimé qu'il reste un peu plus longtemps.

Jonathan Hickman ne cache pas qu'il est particulièrement organisé dans la gestion de ses personnages, avec des tableurs et des diagrammes. Dans ces conditions est-ce que cela n'est pas un peu complexe d'illustrer ses scénarios ?
Les tableaux et les diagrammes sont plus visibles dans la matérialisation de l'histoire avec ses sagas longues et ses arches narratives compliquées. Les épisodes en eux-mêmes sont des morceaux plus simples d'un tout plus complexe. Et ils sont très bien écrits ce qui ne les rend pas difficiles à dessiner.

Vos pages sont mises en couleur directement, sans encrage traditionnel. Pourquoi ce parti pris ?
La motivation pour cela était que je savais que Marvel avait la technologie requise – et les coloristes talentueux – pour que cela fonctionne. Quand vous envoyiez vos pages dessinées auparavant, il y avait toujours des changements au moment de l'encrage. Et après deux décennies à ce régime, je voulais enfin voir mon travail rendu exactement comme je l'avais décidé. Cet aspect des choses est formidable. Le revers de la médaille est que c'est épuisant. Vous passez pratiquement 50 % de temps en plus sur les pages parce que chacune d'entre elles doit être réalisée avec précision. Les lignes doivent être parfaites et chaque défaut gommé. Et en même temps, le temps de production s'allonge et vous laisse sur le bord de la route. J'ai réussi à dessiner environ 14 épisodes sur 20 mois avec ce planning de fou, mais maintenant, je suis épuisé. Alors je fais une pause et je reprends un encreur pour mon travail sur **L'Incroyable Hulk**. Je vais travailler avec le fabuleux Drew Hennessy. Nous avons déjà travaillé ensemble par le passé et il est l'un de mes encreurs favoris.

D'une manière générale quel matériel utilisez-vous pour travailler ? Est-ce que vous utilisez des références (photos, dessins...) ?
Je n'ai utilisé une table lumineuse (pour décalquer des références, NDLR) qu'une seule fois pour une seule case dans toute ma carrière. Ça rendait plutôt bien, mais pour moi, il manquait quelque chose... Comme si cela manquait de « l'âme » que tout art doit posséder. Bien sûr, je comprends pourquoi les artistes utilisent ces outils, cela rend votre vie beaucoup plus facile, mais ce n'est juste pas mon style. Je pense que décalquer des photos trahit la raison d'être de tout artiste. En tant que tel, vous utilisez le monde réel comme une référence, vous ne le copiez pas. Pour moi, les comics ont toujours été un bastion du dessin au trait et ce type de rendu nécessite une grande imagination pour compenser le fait que ces traits n'existent pas dans la réalité, il sont directement issus de l'esprit du dessinateur. Le dessin photo-réaliste tend à faire disparaître le trait et reposer principalement sur la couleur, moins sur le graphisme. C'est très ennuyeux ! J'utilise des références principalement en cherchant sur google des endroits particuliers ou des objets. Si une histoire a lieu à Paris et je suis censé montrer une ambulance, je trouve la référence sur le net. Parfois, si je ne trouve pas l'angle que je veux, je prend une photo de moi ou de ma femme dans la position que je souhaite pour étudier, et non copier, le rendu. Ensuite, je recrée tout.

Vous dessinez pour le 200e numéro de What If un épisode qui réinvente la "trilogie Galactus" dessinée à l'origine par Jack Kirby. Mais en plus vous le faites en collaboration avec Stan Lee. Ça doit être un rêve de gosse de travailler sur les FF avec Lee, non ?
C'était extraordinaire de travailler sur une histoire des **FF** avec Stan Lee. Être associé à l'homme qui a créé ces personnages... Vous n'avez pas idée de l'honneur que cela a été. Mes premiers comics étaient des **Fantastic Four** de Lee et Kirby à 12 cents pièce. Je les ai encore à ce jour et ces épisodes des FF ont marqué la naissance de ma propre expression artistique. Quarante ans après les avoir lus quand j'étais enfant, recevoir maintenant un email de Stan Lee qui vous dit : « *Les dessins de la page sont MAA-GNI-FIIIQUES ! Excelsior !* »... C'est un souvenir que je vais chérir longtemps.

Vous venez de quitter les Fantastic Four et passez sur Hulk. Un autre classique de Marvel. Est-ce que tout ce que vous avez fait auparavant vous a mené jusqu'ici ? Je veux dire, dessiner une grosse série pleine d'action et d'émotion avec des monstres ?
Quand on a discuté projets avec Marvel, j'ai dit que j'adorerais travailler sur un projet avec Ka-Zar dans le futur. Je ne sais pas s'ils ont créé ce projet juste pour moi ou si c'était une heureuse coïncidence, mais le résultat final est qu'on m'a confié le job. Et autant je fantasmais sur le fait de dessiner Ka-Zar et la Terre Sauvage, autant ma plus agréable surprise a été Hulk lui-même. Je savais que j'allais aimer le dessiner, mais pas que ce serait aussi fun que cela.

Quel est le plus grand défi que vous ayez sur Hulk et comment comptez-vous laisser votre empreinte sur une série qui a vu passer tellement d'artistes incroyables, comme

Dessiner la Justice Society (ci-dessus) à une époque où les membres étaient presque tous trentenaires était en soi un véritable exploit. Mais Dale a permis de relancer la série avec brio.

Ci-dessus : les épisodes étaient dessinés par Dale mais l'éphémère "nouveau look" de Green Lantern / Kyle Rayner venait de Jim Lee. Il a fallu jongler avec.

Ci-dessus : un Reed Richards plus costaud, plus aventurier...

Sal Buscema (qui est également interviewé dans ce numéro) ?

Dessiner Hulk n'est pas un défi, c'est juste du pur fun ! Je ne me suis pas autant amusé depuis très longtemps et je profite de chaque minute. Quant à savoir comment je pense à laisser ma marque sur Hulk, je pensais à le dessiner tout maigrichon. Qu'en pensez-vous ? Non, sérieusement, c'est dur à dire parce que pour le moment, je ne suis prévu que pour une seule arche narrative de trois numéros et je ne sais pas, au moment où je vous parle si j'en ferai plus. Cela me prend généralement quelques numéros avant de trouver ma vision d'un projet. Je ne sais donc pas si j'aurai suffisamment de temps pour marquer les esprits.

Votre style a beaucoup évolué depuis les années 90. Ce qui explique que peu de gens se souviennent que vous avez fait du Excalibur ou du Captain America. Vous avez récemment retrouvé Steve Rogers. Quand vous retrouvez un personnage comme celui-ci, après tant de temps, est-ce que vous faites comme si c'était un nouveau projet ou vous retrouvez un certain confort parce que vous connaissez le personnage ?

J'essaie de penser à un exemple, mais je ne crois pas que je sois déjà « revenu » sur un personnage que j'avais déjà dessiné par le passé. J'ai fait une couverture du Punisher il y a quelques temps, mais ce n'était qu'une couverture et oui, il y avait un certain confort. Et la mini-série **Steve Rogers** ne rentre pas vraiment dans le cas que vous décrivez parce que c'est un costume et un contexte différent. Je crois que si je devais revenir pour dessiner un personnage que je connais, disons, **Conan** que j'ai dessiné dans les années 80, ce serait très sympathique parce que je pourrais l'appréhender avec le même degré d'enthousiasme mais avec un bien meilleur niveau en dessin. Cela pourrait produire des résultats très intéressants !

Vous avez été pendant deux ans (2001-2003) le dessinateur de la série Green Lantern bien que peu de gens s'en souviennent. Pourtant vous avez illustré des épisodes marquants de Judd Winick comme "Hate crimes", qui dénonçait l'homophobie. Quel souvenir gardez-vous de ces deux ans ?

J'étais très fier d'être sur cette série et je le suis également d'avoir participé à un épisode si important (**Green Lantern v2 #154**, inédit en France, NDLR). Je dois aussi dire que j'étais déjà dans cette industrie depuis une décennie mais c'était mon premier titre mensuel. Ça m'a donné un aperçu du travail de titan qu'un tel rythme représente (j'ai dessiné 18 numéros en deux ans), mais aussi à quel point il peut être gratifiant d'apprendre à connaître si bien les personnages. C'était aussi une période assez spéciale parce que les forums sur le net commençaient à devenir populaires et ma femme et moi-même participions souvent à des discussions autour des comics. Nous nous sommes fait beaucoup d'amis par ce biais et nous sommes toujours en contact avec eux aujourd'hui.

Vous dessiniez aussi la série quand le costume de Kyle Rayner (le Green Lantern de cette époque) a été redesigné par Jim Lee. Quand vous êtes le dessinateur d'un héros et qu'on vous dit "on va changer son apparence mais c'est un autre artiste qui va décider", comment vous le vivez ?

Ça a été un peu décevant et frustrant, parce que quand vous êtes celui qui doit dessiner le personnage chaque mois, vous ne voulez pas que le design soit trop difficile à dupliquer case après case. L'artiste régulier connaît également très bien le personnage, tant son aspect que sa personnalité, et il se pourrait qu'il sente que le personnage ne mettrait pas tel vêtement ou un accessoire qui ne serait pas pratique vu ses pouvoirs, etc. Cela dit, Jim Lee est un artiste fabuleux pour qui j'ai le plus grand respect et je crois qu'il a fait un excellent travail sur le costume de Kyle Rayner. Je me rappelle que j'étais un peu réservé sur les boucles, le collier et les cheveux en épi, mais je m'y suis fait.

Dans Villains United, vous avez co-créé avec Gail Simone la version moderne des Secret Six (Catman, Deadshot...) et avez dû redesigner des super-vilains qui n'étaient pas vraiment des superstars, surtout pour Catman. Là pour le coup aucun dessinateur ne vous a dit comment faire et les Secret Six sont toujours publiés dans leur propre série. Quel regard portez-vous sur vos "bébés" ?

En fait, la plupart de ces personnages existaient, à l'instar de Catman. Je les ai simplement remis au goût du jour, tout spécialement Cheshire. Je n'ai rien changé sur Deadshot. Scandal et Ragdoll en revanche étaient complètement nouveaux. J'ai créé les deux derniers en me basant sur ce que Gail m'avait dit de leurs caractères et personnalités. Je suis encore vraiment attaché à toute cette équipe. C'était l'un des projets les plus plaisants auxquels j'ai participé et j'adore Gail. En fait, j'ai récemment posté sur mon blog le détail du processus créatif de ce projet. Vous pouvez le voir ici :
http://www.daleeaglesham.com/linear-thoughts/140-anatomy-of-a-design-brainstorm.html
Pour Catman, plus précisément, il avait tout d'un loser avant, mais une fois qu'on l'a pris au sérieux, on a pu explorer son potentiel et il a littéralement éclos sous nos yeux, c'est un personnage extraordinaire. Quand j'étais chez DC, je suivais **Secret Six** et j'aimais beaucoup la série. Nicola Scott a fait un super boulot avec les histoires de Gail.

Une autre série sur laquelle vous avez posé votre empreinte est la Justice Society of America. Personne ne se doutait que Secret Six allait marcher, mais Gail et vous en avez fait un succès. La JSA, c'est une sorte d'institution chez DC. Comment vous avez abordé un tel projet ?

Même **JSA** n'était pas supposé si bien fonctionner et ça a été une surprise pour tout le monde. Je pense que la clé pour ces deux séries était d'insuffler beaucoup d'humanité et d'humour dans les histoires. Le monde ne va pas très bien en ce moment et nous avons

besoin d'une bonne dose de fun pour nous changer les idées, on a besoin de rire ! Et malgré cela, les éditeurs de comics sont très frileux à l'idée de rendre les séries plus humoristiques, comme si ça allait les rabaisser d'une quelconque manière ou rendre leurs héros moins iconiques. Je pense sincèrement qu'ils ont tort, et le succès de **Villains United** et de **JSA** démontre pleinement ma théorie. L'autre élément important est l'humanité des personnages. Il y a tellement de gros « events », des crossovers géants, dans les comics récents mais je ne pense pas que ces crossovers fassent que les gens aiment plus les séries et y soient fidèles. Avoir des personnages bien développés, intéressants et que les gens vont aimer est ce qui va les rendre loyaux. Le défi [sur **JSA**] était de faire des 29 personnages de la série (et j'y inclus la chouette et le singe) des individus distincts et la seule manière de faire cela était d'explorer leur humanité un par un, de savoir comment ils se définissent les uns par rapport aux autres. Cette série a été une expérimentation à grande échelle.

Cette version de la JSA avait donc beaucoup de personnages, souvent présents en même temps sur la page. Beaucoup de dessinateurs n'aiment pas les équipes de personnages parce que c'est très difficile à réaliser. Mais vous avez eu l'air de bien vous en accommoder, j'ai tort ?

Vous avez raison, même avec 29 personnages à faire évoluer (rires). Maintenant, votre question me ramène à ce que je disais précédemment : j'ai adoré dessiner chacun de ces personnages parce que les aimais vraiment. L'écriture de Geoff Johns, ainsi que notre vision conjointe des personnages a fait toute la différence. Ils étaient fun, intéressants, humains. Ne vous méprenez pas cela dit, c'était éreintant ! Au moment où nous avons terminé notre run, j'avais dessiné 18 numéro en 24 mois, ce qui n'a pas l'air impressionnant dit comme ça pour les lecteurs. Mais gardez à l'esprit que ce n'était pas inhabituel pour moi de dessiner toute l'équipe ensemble. Permettez-moi de vous pointer un exemple avec le **Justice Society of America Annual #1** : http://www.daleeaglesham.com/linear-thoughts/78-the-unseen-layer-the-interactive-version.html

Dans la JSA, certains personnages sont assez hors-norme, comme Starman pour qui vous avez dû inventer un véritable langage corporel... Ou Judomaster qui est pratiquement muette. Comment vous vous en sortez avec ce genre de personnages ?

La clé est de ne pas trop se reposer sur les postures, parce que cela peut apparaître exagéré ou tiré par les cheveux voire comique quand ça n'est pas supposé l'être. Vous devez utiliser le langage corporel et les postures tout en subtilité, que cela paraisse naturel. La composition des scènes, le placement des personnages et leur manière d'interagir est également un bon moyen d'indiquer le message que vous voulez faire passer.

JSA était écrit par Geoff Johns mais avec l'appui créatif d'Alex Ross. Diriez-vous que c'était pour le meilleur ou que cela compliquait les choses ?

Je n'étais pas impliqué dans cet aspect du procédé créatif, donc ce serait une question à poser à Geoff et Alex. De mon expérience, cela dit, j'ai vraiment apprécié l'implication d'Alex. C'est un artiste très talentueux et un homme particulièrement intelligent. Et son apport signifiait qu'en fin de compte, on avait un produit de meilleure qualité. Un exemple dont je me souviendrai toujours : j'avais dessiné Nate, Citizen Steel, très chevelu au départ et Alex m'a dit : « *Non, faisons-le chauve* ». Donner ce type de cachet à un super-héros ? Brillant !

Vous avez aussi travaillé pour le défunt label Crossgen. Maintenant que cet univers et ces personnages semblent se rematérialiser chez Marvel, est-ce que vous avez le projet d'y être associé d'une quelconque manière ?

Non, je n'ai pas ce projet. J'ai vraiment bien aimé dessiner Sigil à l'époque et cela m'a aidé à amener mon art au niveau supérieur, mais honnêtement, ça fait partie du passé pour moi. Je préfèrerais aller de l'avant.

Finalement, vous avez travaillé pour pratiquement tous les éditeurs du marché. Et jusqu'ici, toujours pour les autres. Vous n'êtes pas intéressé par le creator-owned ?

Eh bien, je travaille sur mon projet de creator-owned depuis plus d'une décennie maintenant. Mon travail ne me laisse que peu de temps pour m'y consacrer, ça repousse donc le projet aux calendes grecques. Et il y a aussi le fait que ce comic-book est ÉNORME par son ambition. **Le Seigneur des Anneaux** aura l'air d'un épisode de **Narnia** à côté ! Tous les éléments sont à peu près en place cela dit, il se peut que j'attaque l'écriture en 2011.

Les comics sont dans une position délicate (à nouveau, serait-on tenté de dire), avec Marvel et DC annulant des séries ou les redémarrant pour générer de l'intérêt. Vous êtes dans la place depuis plus de 20 ans. Quel regard portez-vous sur notre industrie ?

Je me demande si peut-être ce ne sont que les chiffres de vente qui sont décevants. Autrefois, les seuls comics à sortir étaient les fascicules mensuels, les « floppies ». L'industrie est plus diversifiée aujourd'hui, dans le sens où un produit est diffusé plus largement, avec la popularité toujours grandissante des romans graphiques, des trade paperbacks (les recueils) associés à l'avènement des comics digitaux. C'est clairement une nouvelle réalité. Mais si vous regardez les ventes des comics en combinant tous ces formats, je me demande si les chiffres seraient si effroyables. Ce que je trouve très dérangeant, en revanche, est le piratage rampant des comics. Colleen Doran a écrit un excellent article sur la question récemment [1]. C'est un problème dont il faut parler et s'occuper sérieusement.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

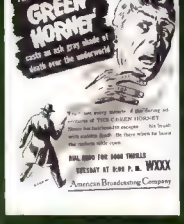
[1] Lire l'article ici : http://thehill.com/blogs/congress-blog/politics/129741-the-greedy-victims-of-online-piracy?utm_ss=facebook&ref_id=4dc48ef0065dc%7C8

Au centre et ci-dessous : une bagarre chorégraphiée par Dale, ça ne donne pas dans la mi-mesure. Les impacts sont dûment exprimés...

ALORS QUE SUPERMAN, BATMAN ET LES AUTRES N'EXISTAIENT PAS, LE FRELON VERT (LE GREEN HORNET EN VO), FLANQUÉ DE SON FIDÈLE KATO FAISAIT DÉJÀ RÉGNER LA JUSTICE EN UTILISANT DES MÉTHODES DE SUPER-HÉROS ET EN EXISTANT EN DEHORS DES COMICS. VÉRITABLE PERSONNAGE MULTIMÉDIA, À LA FOIS COUSIN ET ANCÊTRE DE NOMBREUX HÉROS MODERNES, CET ÉCHAPPÉ DE LA RADIO A EU UNE INFLUENCE DÉTERMINANTE...

En mars 2010, Michael Gondry, réalisateur du nouveau film **Green Hornet** a choqué une partie des fans américains en déclarant dans une interview à SCIFI Wire que pour lui le comic-book de **Frelon Vert** n'existait pas et qu'il ne se sentait donc aucune obligation de respecter la tonalité des BD. Il n'en fallait pas plus pour que certains fans un peu chatouilleux (et qui, plus est, parfois soucieux de se farcir un Français inculte à leurs yeux) montent au créneau, accusant Gondry de ne pas connaître l'histoire du personnage. Bien sûr qu'il existait des hordes de comics ! On aurait envie de dire, même, que certains fans de comics zélés firent le maximum pour essayer de prouver que les comic-books étaient indissociables du Frelon Vert. Or, dans l'idée (et sans nous prononcer sur la qualité ou non qualité d'un film que nous n'avons pas encore vu), Gondry n'avait pas tort dans sa logique : le Frelon Vert n'est pas un super-héros qui aurait démarré "par accident" comme feuilleton radio avant de se rabattre vite sur les comics. C'est au contraire la démonstration que les super-héros et leur folklore avaient de quoi s'épanouir même, d'aventure, si les comic-books n'étaient pas apparus dans la seconde moitié des années 30.

Bien avant l'ère de Bruce Lee, le Frelon Vert (accompagné de Kato) avait fait l'objet de serials au cinéma (un heur!) après être né à la radio. L'évolution logique vers les comics allait plus tâtonner malgré des auteurs réputés (Jerry Robinson, Al Avison...) et rester très "factuelle" dans un premier temps.


The Shadow of the
GREEN HORNET
casts an evil gray shade of death over the underworld
RUN, HIDE FOR SOME THRILLS
TUESDAY AT 8:00 P. M.
WXXX
American Broadcasting Company

RADIO DAYS

Le 31 janvier 1936 les auditeurs américains écoutent pour la première fois le générique du **Green Hornet** (une variation du « Vol du Bourdon » de Rimski-Korsakov) s'élever de leur poste de radio. Ce justicier masqué d'un genre nouveau est à la ville le richissime Britt Reid, propriétaire d'un groupe de presse, accompagné lors de ses aventures par son chauffeur japonais Kato (pendant la Seconde Guerre mondiale, Kato deviendra rétroactivement philippin, les Japonais étant alors les ennemis). Tous les deux patrouillent dans une voiture très puissante, la Black Beauty, et affrontent les gangs qui infestent la nation. Le Frelon (habillé en imper avec un chapeau feutre et un masque lui cachant une partie du visage) utilise également un pistolet émettant un gaz soporifique pour neutraliser ses adversaires. À l'époque les postes de télévision n'ont pas encore conquis leur place dans les salons. L'émission de radio du soir occupe la place d'un grand spectacle et le Frelon Vert, avec ses effets sonores, donne aux familles l'impression d'être les témoins d'intenses bagarres. Il faut dire que le concept n'a pas été lancé par des débutants. Les créateurs de l'émission, George W. Trendle et Fran Striker, ont déjà œuvré auparavant sur le très populaire feuilleton radio du Lone Ranger (sorte de variation de Zorro), cowboy masqué qui opérait en compagnie de son ami indien Tonto. Interviewé par la suite [1], George W. Trendle se souvient que la création du Frelon Vert découle du succès du Lone Ranger. Au lieu d'implanter un nouveau héros dans un contexte de western, Trendle et son équipe veulent un "crime show" où le personnage principal lutterait contre la pègre. Une sorte d'Eliott Ness masqué, inspiré spécifiquement des grandes enquêtes policières des années trente : "*Je voulais quelque chose qui "aiguillerait" les gens vers le droit chemin.*" De là, l'équipe scénaristique décide d'explorer le thème d'insectes qui piquent. Les noms de Bourdon, de Guêpe et de Frelon sont évoqués. Mais une race d'insectes, ce n'est pas un nom qu'on peut déposer en matière : "*Nous avions besoin d'ajouter une couleur à notre Bourdon de manière à pouvoir enregistrer le copyright. On a hésité entre Rouge, Blanc et bleu. Finalement juste pour marquer ma différence j'ai dit qu'on n'avait qu'à l'appeler le Green Hornet (le Frelon Vert)*". Trendle et ses auteurs reprennent pour une bonne partie la structure déjà éprouvée avec le Lone Ranger et Tonto. Par la suite les auteurs feront même directement le lien en révélant lors d'une émission que le Ranger est un ancêtre du Frelon. Mais il y a une différence de taille : Britt Reid s'aperçoit que les gangsters, se rendant compte qu'il agit sans l'aide de la police, le prennent pour le chef d'une bande rivale. Il décide de jouer le jeu de manière à leur faire plus peur (les mafieux pensent qu'il est susceptible de les éliminer) mais aussi de s'incruster parfois dans des réunions de la pègre en revendiquant sa place. Malheureusement la police tombe elle aussi dans le panneau et bientôt le Frelon Vert est poursuivi comme s'il était un authentique criminel. Le Frelon Vert devient donc un héros « hors-la-loi » bien avant les « héros à problèmes » (Spider-Man, Hulk...) de Stan Lee.

UNE CARRIÈRE PARALLÈLE AUX COMICS

D'ailleurs il n'y a pas que sur ce plan-là qu'il partage des tracas avec les futurs super-héros des comics. En octobre 1937, une association, la South Side Worker's Alliance, part en guerre contre le Green Hornet et son apologie de la violence [2]. Forcément, le feuilleton radio est bourré de bruitages et quand les gangsters tirent, on y entend des détonations de revolver. À la rentrée 1937, un écolier d'Arlington tire un coup de feu sur son professeur et, incapable d'expliquer autrement son geste, finit par dire que l'idée lui est venue "*en écoutant les aventures du Green Hornet à la radio*". Aussitôt les bien-pensants montent au créneau en parlant de l'influence néfaste que peut avoir le Frelon Vert sur la jeunesse. Même des années plus tard ce genre d'emballement reste à la mode aux USA. On a tôt fait de se demander sur quelle émission, quel disque ou quelle BD coller la responsabilité d'une fusillade... et assez rarement, finalement, la question est posée de savoir

© DYNAMITE

La seconde vague de comics du Frelon Vert, dans les années 60, fut dictée par le lancement du feuilleton TV. Mais là aussi on suivait surtout le modèle, avec des couvertures photos. Il faudrait attendre la version NOW (en bas et au centre) pour un vrai début de continuité et d'univers partagé.

comment un ado a pu se procurer une arme à feu. C'est forcément la faute du Frelon Vert, accusation portée sur le même ton que celles qui toucheront les comics, quelques années plus tard. Mais là, il y a une différence de taille. Le feuilleton radio touche toutes les tranches d'âge. C'est quelque chose qu'on écoute en famille, qui s'est déjà installé dans une certaine popularité. Là où, plus tard, les comics seront considérés comme des choses infantiles. La croisade anti-Frelon échoue donc et le héros est libre de continuer sa carrière, qui va l'emmener sur le grand écran (par le biais des serials) mais aussi, logiquement, du côté des comics. Mais par une route sinueuse... En fait les comics n'ont tout simplement pas attendu que le héros de la radio s'intéresse à eux pour commencer à le piller. Débutant en octobre 1938 (**Detective Comics #20**), le premier Crimson Avenger de DC est dans le civil un riche propriétaire de journal. Et il patrouille bien sûr la nuit dans une voiture conduite par son chauffeur japonais, Wing ! Toujours chez DC, le premier Sandman (celui de la Justice Society) apparaît en juillet 1939 (**Adventure Comics #40**) souvent vêtu d'un ensemble vert et armé d'un pistolet émettant un gaz soporifique qui ressemble énormément à celui du Frelon. Plus tardif (**Lightning Comics #6**, April 1941), le Docteur Nemesis, qui apparaît de nos jours dans les pages des **X-Men**, est une version médicalisée du Frelon (avec en gros la même tenue recolorée en bleu et blanc), armé d'un pistolet-seringue qui endort des adversaires... Les vrais **Green Hornet Comics** ne font leur apparition qu'en décembre 1940 mais chez un petit éditeur, Helnit/Holyoke, qui n'a pas les moyens de certains de ses concurrents... La série s'arrête au bout de six numéros avant de trouver refuge chez le plus imposant Harvey Comics qui la poursuivra jusqu'en 1949. Neuf ans de carrière (et 47 numéros en tout), dans le contexte des années 40, c'est plus qu'honorable. Mais on est clairement dans une logique de produit dérivé. Quelque part entre les pages de pub pour la radio, les serials et les comics, l'apparence du Frelon va se modifier. Au début il ne portait guère qu'un masque sur la partie inférieure du visage (genre masque de chirurgien) sur lequel était représenté un frelon (vert, comme vous vous y attendiez). Le reste de la tenue du héros n'était même pas vert ! Mais graduellement le personnage va intégralement adopter cette couleur. Le masque cache soit le bas du visage soit l'intégralité mais ne sera pas, sauf exception limité à un simple loup (alors que ce sera la norme dans les années 60). Les ayant-droits du feuilleton radio surveillent le comic-book afin que le concept de départ soit respecté. Et comme à la radio les adversaires sont interchangeables (tout au plus certains gangsters se font appeler Mister Big ou Mister X), il n'y a pas vraiment d'équivalent du Joker ou de Crâne Rouge pour donner la réplique au Frelon et à Kato. La série est un rien figée et disparaît donc avant la fin des années 40 (en dehors d'un numéro spécial sorti en 1953 chez Dell Comics), tandis que le feuilleton radio s'arrête fin 1952. Après 14 ans de loyaux services, le Frelon Vert semble promis à la naphtaline. Quand la télévision se popularise, George Trendle tente bien de proposer son héros mais les chaînes ne sont pas intéressées... En tout cas pas à l'époque...

MERCI BATMAN !

En 1966, le Frelon revient sous la forme d'un feuilleton télévisé. À cette occasion George Trendle refait surface et, interviewé dans la presse [1], confesse qu'en l'espace de quelques mois il a été inondé de propositions de studios qui voulaient le ramener sous forme de feuilleton télé dans la lignée du Batman « kitsch » qui fait fureur à l'époque. Octogénaire, Trendle est alors retiré des affaires et n'avait même pas entendu dire qu'il y avait une Batmania. Parmi toutes les propositions il porte son choix sur William Dozier, non pas parce que ce dernier s'occupe déjà du show de Batman mais parce qu'il connaît très bien la continuité du Green Hornet et promet d'y rester fidèle. Seule concession que Trendle accepte : transformer la Black Beauty (qui dans la version radio n'était qu'une voiture rapide) pour en faire un véhicule à gadgets de type Batmobile. En dehors de ça, il espère bien son Frelon Vert autrement plus sérieux que le bouffon Batman. Ce que ni Trendle ni Dozier ne pouvaient anticiper, c'est l'effet qu'aurait le casting (Van Williams pour le Frelon, Bruce Lee pour Kato) sur l'avenir de la licence. Arrivée un peu tard pour concurrencer la Batmania qui s'essoufflait déjà, le feuilleton ne dure qu'une saison (soit 26 épisodes, plus des crossovers avec la série **Batman**) mais il va devenir culte et propulser la carrière de Lee aux USA. Inversement Bruce Lee marque définitivement l'image de Kato. Dans certains épisodes de la version radio, Kato était un cliché énorme, tout juste un faire-valoir. Après que Bruce Lee l'ait incarné, Kato est vu comme un maître des arts martiaux, une véritable machine à tuer qui dépasse même son employeur. Tout ça, bien sûr, fait une belle jambe au Frelon qui repart à la retraite après cette saison (et quelques comics parus chez Gold Key mais qui là aussi n'étaient que des dérivés). Mais cette version de Kato marque les esprits et devient une référence culturelle qu'on retrouve aussi bien dans le **Black Mask** (Hak hap) joué par Jet Li en 1996 ou même dans une scène de **Kill Bill** où tout un gang porte une tenue similaire à Kato (Tarantino va jusqu'à intégrer le générique du **Green Hornet** dans la bande son du film). Dans les films liés à la Panthère Rose, l'assistant de l'Inspecteur Clouzeau, obsédé par les arts martiaux, s'appelle « Cato »... Le Frelon et Kato sont connus, c'est certain, mais ils n'ont plus d'aventures, que ce soit à l'écran ou à la radio. Serait-il temps de donner une nouvelle chance aux comics ?

LA PREMIÈRE DYNASTIE

En 1989 l'éditeur NOW Comics récupère la licence. C'est la première fois qu'une BD consacrée au Frelon Vert peut être produite sans le poids d'un feuilleton (qu'il soit à la radio ou à la TV). Les nouvelles aventures du **Green Hornet**, relancée par le scénariste Ron Fortier, partent du principe que tout a existé. C'est-à-dire qu'il y a un Frelon originel, nommé Britt Reid dans les années 40 et que c'est son neveu, également nommé Britt Reid qui avait pris la relève dans les années 60 (donc le show TV) tandis que le deuxième Kato était le fils de l'original. On joue sur les différences de costumes (et en particulier de masques) pour montrer de quel Frelon il s'agit. NOW Comics met alors en place une troisième génération, suivant une logique qui n'est pas rapport avec ce qui se fera plus tard avec le **Starman** de James Robinson : un nouveau Frelon, Alan Reid, est intronisé mais il est tué lors de sa première mission et c'est donc son frère, Paul, qui doit prendre la relève et le venger. Autre originalité de cette troisième génération, Kato

est... une fille (la sœur de Kato II et fille de Kato I). La dynastie du Frelon et de Kato donne donc lieu à toute une continuité interne mais cet univers continue de manquer d'adversaires emblématiques. Pire : les ayant-droits trouvent qu'avoir une femme en lieu et place de Kato transforme trop la formule et ne correspond pas à ce que les fans attendent. Ils font pression sur l'éditeur pour que Kato III soit retirée de la série (c'est Kato II, l'alter-ego de Bruce Lee, qui reprend du service). Pour ménager la chèvre et le chou, on conserve quand même la femme dans la continuité. Après que son fiancé ait été assassiné et qu'elle ait perdu son enfant, elle devient Uma Thurman dans **Kill Bill**. Enfin non, pas tout à fait. Mais presque : folle de vengeance, elle revient sous l'identité masquée de la Crimson Wasp (« la Guêpe Écarlate »), une justicière plus expéditive, mi-Punisher mi Elektra, que le Green Hornet moderne s'efforce de calmer. Le tout donne lieu à un ensemble de titres (principalement deux mensuels successifs qui totalisent plus d'une cinquantaine d'épisodes, et plusieurs minis qui jouent sur les différentes époques et les personnages). Il y a d'ailleurs dans la continuité NOW un quatrième Frelon Vert dont les aventures se passent dans le futur, en 2028 (dans la mini **Green Hornet : Dark Tomorrow**). Malheureusement celui-ci est un criminel et le Kato du futur doit le stopper. La qualité des comics de NOW est inégale mais l'effort est conséquent pour tenter d'élargir l'univers des personnages. Malheureusement NOW met la clé sous la porte en 1995, mettant fin à toutes les séries concernées. Et comme personne ne se précipite sur la licence, le **Frelon Vert** de NOW reste sans suite... Enfin officiellement. À nouveau les comics s'emparent du modèle pour en produire quelques parodies plus ou moins officieuses. Par exemple dans **Planetary #22** (mars 2005), Warren Ellis révèle la généalogie d'un des méchants de la série en montrant une famille qui ressemble énormément aux Reid, pastiches du **Lone Ranger** et du **Green Hornet** inclus...

LE RENOUVEAU

C'est le projet de relancer le **Green Hornet** au cinéma qui réveillera l'intérêt envers le personnage. Mais un jeu de chaises musicales entre différents réalisateurs retarde la production pendant des années. À un moment, en 2004, Kevin Smith annonce qu'il compte tourner le film... puis fait finalement demi-tour, ne voulant pas s'impliquer dans une grosse production de ce genre [3]. Mais l'annonce de Kevin Smith n'est pas tombée dans l'oreille d'un sourd. Quand, au moment de capitaliser sur l'approche du film de Michel Gondry, Dynamite récupère la licence pour produire de nouveaux comics, c'est vers Kevin Smith que l'éditeur se tourne. Il n'a pas pu faire son film ? Qu'il écrive des comics... Très vite, le dispositif de Dynamite ressemble étrangement à ce qui se faisait chez NOW. Smith lance la série principale **Green Hornet** (ou **Kevin Smith's Green Hornet**) qui raconte les débuts d'un tandem Green Hornet/Kato moderne. En fait l'histoire commence par un happy end : quelques décennies en arrière, ayant réussi à neutraliser tous les gangs de la ville, le Frelon Vert et le Kato des origines se retirent pour élever, chacun de leur côté, leurs enfants. Des années plus tard Britt Reid Junior est un sale gosse de riche qui ignore tout du passé de son père. Mais un jour un nouveau Frelon (le Black Hornet) fait son apparition et s'attaque aux anciens héros. Les circonstances vont donc causer le retour du Green Hornet, épaulé par la fille du Kato originel. Il y a beaucoup de points communs avec l'approche de NOW mais une différence de taille : dans cette version le Frelon est un personnage pas très compétent, Kato jouant les gardes du corps (on n'est pas loin de la relation qu'entretient Kick-Ass avec Hit-Girl). C'est visiblement un trait commun avec le film de Gondry (si on se base sur la bande annonce) où le héros doit apprendre le métier tandis que Kato est, lui, déjà très expérimenté. Le tout, selon la recette habituelle de Dynamite, est saupoudré d'innombrables couvertures variantes d'Alex Ross, John Cassaday et quelques autres tandis que le dessin intérieur est largement moins inspiré. Mais le véritable bijou de la gamme est un autre titre régulier, **Green Hornet Year One**, qui raconte les origines du tandem des années 40. Matt Wagner avait déjà scénarisé une série similaire chez Vertigo, **Sandman Mystery Theater**, qui reposait sur les exploits « pulp » du premier Sandman. C'est donc en un sens un juste retour des choses, après avoir chroniqué les aventures de la copie, qu'il s'attaque à celles du modèle d'origine. Qui plus est le dessin d'Aaron Campbell entretient un certain voisinage avec les ambiances d'un Michael Lark. C'est donc la série qui a le ton le plus authentique. Mais Dynamite ne s'est pas arrêté là et a lancé bien d'autres titres comme **The Green Hornet Strikes**, qui raconte les aventures du Frelon vivant dans le futur (là aussi difficile de ne pas faire le rapprochement avec le **Dark Tomorrow** de NOW, même si les deux héros sont très différents). Les différents Kato ont également droit à leurs propres mini-séries et le pôle **Green Hornet** est donc devenu un secteur à part entière chez Dynamite (même si tout n'est pas forcément à prendre). Petite particularité : Dynamite a également accès aux droits du **Lone Ranger** (l'éditeur a publié pendant plusieurs années une série qui vient de s'arrêter). La firme pourrait donc jouer à fond la carte de l'univers partagé en se permettant de placer de vraies références au Ranger dans les aventures de ses différents Frelons Verts (NOW, qui n'avait pas la licence du cowboy, n'avait pas le droit de faire des allusions directes aux liens entre les personnages). Difficile de savoir ce que sera le comportement de Dynamite après la sortie du film. Le fait que Kevin Smith (parti après terminé d'écrire sa saga) soit remplacé par Phil Hester semble indiquer que, sauf chute soudaine, l'éditeur n'a pas prévu de sortir l'insecticide de sitôt. On se gardera bien de dire que tout est à conseiller dans l'avalanche de séries **Green Hornet** de Dynamite mais ne serait-ce que le **Year One** de Matt Wagner contribue à donner au Frelon Vert et à Kato la place qui leur revient dans les comics. Ou plus exactement la place que les comics leurs doivent pour avoir été une telle inspiration depuis des décennies !

Xavier Fournier

Comme dans les sixties, la mise en place d'un film du Frelon n'est pas pour rien dans l'arrivée d'une nouvelle vague de comics, cette fois chez Dynamite et avec le héros redessiné par Alex Ross (au centre).

Ci-dessus : le nouveau Frelon n'est pas très doué et doit apprendre les ficelles du métier grâce à une Kato qui, elle, ne rigole pas.

Ci-dessus : Green Hornet Year One, les aventures du tandem original, dans une ambiance très "pulp"...

(1) Le Meridien Journal du 22 août 1966
(2) Toledo News-Bee du 1er octobre 1937
(3) On se souviendra que tandis que les américains s'endormaient dans leurs problèmes de résolution d'un réalisateur, le français Bertrion Poitrenoeil réalisait en 2005 un court-métrage assez brillant sur le personnage.

PHIL HESTER EST NÉ DANS L'IOWA ET À L'IMAGE DE CET ÉTAT ASSEZ PEU GLAMOUR, IL A ÉTÉ PENDANT FORT LONGTEMPS UN DESSINATEUR DE TALENT MAIS PAS VRAIMENT UNE STAR. DEPUIS QUELQUES ANNÉES CEPENDANT, IL EST AUSSI DEVENU SCÉNARISTE ET LE SUCCÈS FRAPPE RÉGULIÈREMENT À SA PORTE. AUTEUR DE DARKNESS, IL ARRIVE SUR WONDER WOMAN ET GREEN HORNET APRÈS AVOIR FAIT DES PASSAGES REMARQUÉS SUR GREEN ARROW ET BLACK TERROR AUX CÔTÉS D'ALEX ROSS. RENCONTRE AVEC UN PRO RÉALISTE ET SYMPATHIQUE À QUI MÊME HOLLYWOOD FAIT DES RISETTES.

SES REPÈRES

- Green Arrow
- The Darkness
- Green Hornet
- Wonder Woman

HOMME DE L'OMBRE

Vous êtes un scénariste très actif aux USA en ce moment mais le paradoxe c'est qu'en France on vous connait surtout pour votre activité de dessinateur (Green Arrow, Ant-Man par exemple), le reste de vos histoires restant encore inédit ici. Comment jonglez-vous avec les deux casquettes ?

Je ne sais pas, disons que c'est juste une question d'emploi du temps ! D'abord, je n'ai pas tellement le choix, j'ai deux enfants qui viennent d'entrer à l'université et vu les prix de leurs études, je n'ai pas intérêt à travailler moins ! (rires) Bref, du lundi au jeudi je suis scénariste et du vendredi au dimanche, dessinateur. Ce qui est sûr, c'est qu'écrire me prend proportionnellement moins de temps, je peux scénariser 3-4 comics par mois alors que je ne peux vraiment pas en dessiner plus d'un.

Est-ce que c'est le marché qui vous pousse vers le siège de scénariste ?

Oui, en un sens. Et puis j'ai dessiné pendant plus de 20 ans, pas des choses de premier plan, d'ailleurs, mais quand même 20 ans, ça fait une carrière. Et ici, même si les gens vous aiment au bout de 20 ans, votre style est perçu comme « old fashion ». Je me préparais à ça et j'ai donc pris le fait de démarrer une nouvelle carrière de scénariste comme une formidable opportunité. C'est une belle chance tout de même d'avoir un nouveau départ dans la même industrie !

Vous avez repris depuis quelques années l'écriture de Darkness et vous avez renouvelé l'univers de Jackie Estacado en le rendant tour à tour maître de son propre pays puis esclave d'un seigneur des enfers ou encore leader de son propre gang. Comment est-ce que tout ça se passe ? Vous avez un plan sur le long terme ou à chaque nouvel arc vous prévoyez ce qui va lui arriver ?

Avant de m'embaucher, Top Cow m'avait demandé ma vision du personnage sur le long terme, je leur avais présenté un plan sur 3 ans et ils l'avaient bien aimé, donc à vrai dire, depuis que je bosse sur Jackie, j'ai mis en œuvre ce que j'avais prévu ! Mais là on arrive pas loin de la fin de mon plan de trois ans (rires), donc là il va me falloir de nouvelles idées !

Vous vous demandez comment le placer dans une position différente ?

Disons que le vrai challenge avec cette série, c'est que votre héros est en fait un anti-héros, et même presque un vilain ! Ce qui vous laisse deux choix : ou vous le faites combattre des vilains pire que lui, ou vous le mettez dans des situations ambigües pour voir comment il va réagir. Mais j'ai de la chance, Top Cow m'a laissé beaucoup de liberté pour faire ce qui me semblait naturel pour ce personnage. De mon point de vue, il faut qu'il grandisse un peu en tant qu'être humain. Ça ne veut pas dire nécessairement qu'il va devenir un héros véritable à la fin de mon run, ça reste un salopard, mais je pense qu'il peut au moins développer un certain sens de l'honneur par rapport à sa famille.

Vous peuplez le monde de Darkness de nouvelles menaces, comme le Bog monster par exemple, qui est une sorte de variation de Swamp Thing/Man-Thing. Est-ce que c'est avec une notion de personnage récurrent ou bien s'agit-il à chaque fois du "monstre de la semaine" ?

Disons que dans le monde de Darkness qui est un petit coin sombre de l'univers un monstre comme Swamp Thing ne détonne pas tant que ça ! Et honnêtement, moi ça m'amuse ! Les lecteurs de cette série sont prêts à accepter un niveau de bizarreries que je trouve vraiment intéressant. (rires) Peut-être qu'avec l'histoire du Bog comme je m'amusais beaucoup je suis un peu tombé dans le travers du monstre de l'année. On dira que j'aime tellement Swamp Thing que c'est ma façon de rendre hommage à ce personnage ! Parce que sinon j'essaye clairement de lui balancer un nouveau vilain chaque mois, ce serait facile et ça ne fait pas vraiment avancer les choses.

Certaines de vos histoires sur Darkness sont lourdes de conséquences non seulement pour le personnage mais aussi sur l'histoire de son héritage. Par exemple, vous insinuez qu'une partie des choses que Jackie croit savoir sur le pouvoir et l'histoire du Darkness sont fausses. Est-ce que c'est facile de convaincre Top Cow de vous laisser faire ce genre de révélations ?

C'est une des choses que je trouve les plus intéressantes quand vous prenez en main un personnage. Les lecteurs pensent tout connaître de lui, c'est votre boulot de leur faire découvrir de nouvelles choses, de les étonner, de déterrer les origines du personnage etc. Bien sûr, il faut le faire dans le respect de la continuité et ne pas entacher ce qui s'est passé auparavant dans la série. Je pense que ce qu'Alan Moore a fait sur **Swamp Thing** est un parfait exemple de ce qu'il faut faire. Donc oui, j'aime faire des révélations mais je le fais en travaillant de façon très proche avec le studio Top Cow. **Darkness** a 15 ans d'histoire, il faut être vigilant, mais franchement à chaque fois que j'arrive avec une idée de ce genre, ils sont ravis ! Ils sont très ouverts et sincèrement c'est un plaisir de travailler comme ça, et je les en remercie. En fait, ils prennent 90 % de leurs décisions éditoriales avant de vous embaucher, c'est d'ailleurs pour cela qu'ils mettent longtemps avant de prendre quelqu'un ! je pense que c'était vrai aussi pour Ron Marz sur **Witchblade**, etc. Mais une fois qu'ils vous ont choisi, ils sont OK pour vous laisser le destin du personnage en main. Et je peux vous le dire parce que ce que je prévois dans les épisodes de cette année, que vous n'avez pas encore vus, va changer fondamentalement le personnage ! Il est toujours reconnaissable, bien sûr, mais toutes les révélations qu'on a pu faire jusqu'à maintenant, par rapport à ça, c'était juste de la menue monnaie (rires). Là c'est du sérieux ! Le jeu va changer à partir du numéro 100 !

Vous concertez-vous avec Ron Marz qui écrit Witchblade ou Artefacts, qui brassent beaucoup l'histoire des talismans/pouvoirs de Top Cow ?

On est amis, donc on se raconte ce qu'on prévoit de faire dans nos séries, oui. Et c'est important parce que ce qu'il fait avec **Artefacts** va forcément avoir des répercussions sur ma série.

Vous parliez à l'instant de l'ouverture d'esprit de Top Cow. Visiblement, le studio est assez ouvert pour ramener à l'occasion des personnages créés par d'autres, le temps d'un crossover (comme pour Darkness/The Pitt) ou même votre Firebreather qui rencontre le Dragon Prince de Ron Marz. Vous avez songé à un éventuel Darkness/The Coffin ?

Non… D'abord, je n'y avais pas pensé…Et en plus, quand on a terminé la série avec Mike (Huddleston) on s'était fait une sorte de pacte entre nous : plus d'histoires de Coffin ! Donc je dirai que ce ne sera pas pour tout de suite. D'autant qu'on aime bien l'idée de terminer sur un relatif happy end et c'est ce qu'on a fait je pense… Mais franchement c'était un plaisir de bosser sur cette série. Et on a eu un assez beau succès aux USA. Mais à vrai dire je trouve que le titre français **Sarcophage** est nettement mieux que le titre anglais **The Coffin**.

C'est peut-être juste parce que vous ne parlez pas français (rires) !

Oui, sans doute, bien que je l'ai étudié pendant 3 ans et que je sois à peine capable de lire un livre de maternelle en français ! Mais bon, quand même, sarcophage ça fait plus classe ! (rires)

L'an dernier, avec le dessinateur Brian Churilla, vous avez lancé chez Boom la série The Anchor, qui raconte les exploits d'un guerrier mystique amnésique. C'est quoi à la base The Anchor ? Votre version d'Hellboy ?

Tout d'abord, j'admire Brian Churilla depuis des années et je cherchais un projet à faire avec lui. Je fais toujours les choses dans ce sens, je cherche un autre artiste avec qui travailler et ensuite on décide sur quelle série. Bref, je lui envoie une liste avec une trentaine d'idées de séries et il me répond : désolé, je n'en aime aucune ! (rires) Waouh ! Ça ne m'était jamais arrivé auparavant ! Il m'explique qu'il a envie de faire une série d'action très marquée et donc pour aller dans ce sens et pour coller à son style de dessins, j'ai inventé **The Anchor**. À vrai dire la comparaison avec Hellboy vient plus de son dessin que de mes histoires. Mais c'est vrai qu'on voulait une série d'action iconique, alors pourquoi pas !

L'adaptation de Firebreather a été diffusée aux USA fin novembre 2010, avec un bel audimat à la clé. Un bon atout pour l'auteur, qui peut envisager d'autres projets audiovisuels.

Ci-dessus : c'était presque dans une autre vie. Phil Hester dédi le dessinateur du Green Arrow relancé par Kevin Smith, un partenaire depuis retrouvé sur Green Hornet.

Ci-dessous : Wheeler Winston dans ses nouveaux habits, désormais écrite par Phil Hester...

Un autre de vos héros, Firebreather (paru à l'origine chez Image) a eu plus de chance puisqu'il vient de faire l'objet d'une version animée, diffusée sur Cartoon Networks. Déjà sur le plan pratique, qu'est-ce que ça représente pour un auteur d'avoir un creator-owned optionné par la télévision ?

Tout d'abord, il faut comprendre que chaque fois que vous vendez à Hollywood des personnages ou des idées et que vous ne récupérez pas comme produit fini un truc horrible, vous avez gagné ! (rires) Et franchement, sur ce projet, on a eu de la chance. On a rencontré Peter Chung qui est un animateur brillant et je trouve que le film est très fun et très réussi. Bien sûr qu'il y a des choses qu'on aurait aimé garder en tant qu'auteurs et qui n'y sont pas, mais là encore je fais ce métier depuis assez longtemps pour savoir que ce genre de suggestions est inutile et ne sont pas écoutées ! En revanche, en ayant déjà un succès, vous aurez plus de contrôle sur le projet suivant, c'est comme ça que ça marche ! Donc si **Firebreather** ne marche pas trop mal, j'aurai plus souvent mon mot à dire sur la suite.

Ça vous permet d'envisager de placer d'autres projets à la TV aussi ?

Oui aussi, c'est le but ! Mais j'essaye que ça ne perturbe pas mes comics, ou ceux que je pense que je dois faire. Ce qui fait que de temps en temps j'écris des comics populaires ou commerciaux, mais la plupart du temps, pas du tout (rires). Disons que sur celui-là c'est vrai qu'on a eu de la chance, car il a été programmé juste avant Thanksgiving, et qu'ainsi plein de gens l'ont vu à travers le pays. Pour la suite, on verra !

Peut-être aussi que le monde de l'animation est un peu moins tordu que celui du cinéma ?

Sans doute... Au départ, Paramount Pictures avait optionné **Firebreather** mais quand on a vu ce qu'ils voulaient en faire, on était mortifiés ! En gros ils voulaient un garçon normal, joué par un acteur classique qui un jour, à la fin du film, se met à cracher du feu ! C'était n'importe quoi à nos yeux ! Alors que dans le monde de l'animation, comme dans celui des comics d'ailleurs, personne n'a trouvé trop étrange l'idée d'un garçon-dragon (rires) Et on a eu un bon budget avec des effets spéciaux etc. donc vraiment on a eu de la chance.

C'est tout récent : vous avez la tâche de remplacer J.M. Straczynski à l'écriture de Wonder Woman alors que lui se destine désormais à l'écriture de graphic-novels. Le public américain perçoit assez mal que JMS s'en aille en plein milieu d'un arc, alors qu'il vient à peine d'arriver sur la série. Arriver dans ces conditions sur un titre comme Wonder Woman est un peu délicat, non ?

Je n'ai pas trop peur. Je pense que je vais secouer le cocotier et que les lecteurs vont me suivre (rires). Il y a des personnages dont vous revez toute votre vie qu'on vous les confie. **Wonder Woman** en fait partie. Pourtant, avant qu'on me propose cette série, je n'avais pas idée de ce que je voulais faire avec elle. Mais à la minute où on m'a appelé pour cette série, j'ai commencé à noircir des pages et des pages de carnet avec des idées de scénarios ! Je suis hyper enthousiaste ! J'ai déjà écrit 3 scripts, j'en suis assez fier, franchement je sens que ça va bien se passer.

Est-ce que vous envisagez d'écrire Wonder Woman sur le long terme, au-delà du synopsis qu'a laissé JMS ?

Tout d'abord, le synopsis en question était assez large quand même, et me laissait pas mal de libertés, notamment pour introduire de nouveaux personnages etc. J'ai effectivement un point où je dois amener le personnage qui était prévu de longue date, mais à part ça, je peux faire ce que je veux. Et si ça se passe bien, oui, je resterai après, en tout cas je l'espère !

Je ne voudrais pas être médisante, mais en tant que fan de Wonder Woman, je me permets de vous rappeler que des tas de scénaristes, y compris des bons, se sont cassé les dents sur ce personnage ! Je pense par exemple à Gail Simone dont les histoires en ont déçu plus d'un... Avez-vous eu l'occasion de discuter avec elle ou avec d'autres des difficultés rencontrées sur cette série ?

Je connais Gail mais non, on n'a pas eu l'occasion d'en discuter. Je pense que c'est vrai, c'est une série difficile à écrire. Il faut trouver le juste milieu entre respecter Wonder Woman, en tant qu'icône et la faire avancer en tant qu'être humain. Car si on se limite à l'icône, le lecteur ne s'identifie pas au personnage... C'est d'ailleurs une des

choses que j'apprécie dans le synopsis de JMS, il a fait de Wonder Woman, une jeune femme d'aujourd'hui tout à fait crédible. Et je vais essayer de suivre cette route. Les gens l'aiment. À la fois en tant qu'être humain et en tant qu'icône. Je vais peut-être avoir l'air idiot ou prétentieux, mais je pense que pour faire du bon boulot sur cette série, il faut arrêter de penser à Wonder Woman, qui est-elle exactement, quelle stratégie adopter etc. et se concentrer sur l'histoire. Pour créer une vraie bonne histoire avec Wonder Woman dedans. Les histoires définitives sont toujours et d'abord de très très bonnes histoires.

Sur le fond du débat : Straczynski et DC semblent penser que le "graphic-novel" peut à terme concurrencer les fascicules alors que jusqu'ici les deux étapes étaient complémentaires...

Tout d'abord, je ne suis pas forcément d'accord avec la position de DC sur la concurrence des deux. Je pense qu'il y a un lectorat pour chacun des deux formats et que si on fait bien son boulot, les deux marcheront. La plupart des gens qui lisent aujourd'hui des graphic-novel ont été des lecteurs de fascicules. Donc au lieu d'opposer les deux formats, je suggère de faire de son mieux dans les deux ! Si vous visez l'excellence dans les deux, il n'y a pas de raison que les deux ne fonctionnent pas. Mais cela a toujours été mon mantra dans les comics. Faire de son mieux et voir ce qui se passe après (rires).

Vous pensez que les comics US vont vers le modèle économique européen des bandes dessinées. Vous vous voyez en train d'écrire régulièrement des graphic-novels ?

Je ne sais pas, je ne suis pas fort pour deviner où va le marché. Et les autres non plus d'ailleurs (rires). Joe Kubert dit souvent qu'il a déjà vécu la mort des comics au moins 6 fois, il y a des hauts et des bas dans ce métier, il faut faire avec. Mais en dehors de ça, ça ne me dérangerait pas outre mesure qu'on aille vers un modèle où les artistes font tout, le scénario, le dessin, la couleur etc. et ont toute liberté. Si en plus j'ai l'occasion de faire des graphic-novels avec mes personnages, ce serait encore mieux ! Quand on rêve, autant se prendre pour Moebius ! (rires)

Vous trouvez plus facile d'écrire pour des héros que pour des héroïnes ?

Non. L'essence des êtres humains n'a rien à voir avec leur sexe, à mon avis. Bien sûr qu'en écrivant **Wonder Woman**, je vais devoir me poser la question du genre du personnage. Mais son côté noble, son sens de l'honneur vont bien au-delà de son sexe ! Je vais aller chercher l'essence même de son être, sa droiture, son sens de la justice, c'est cela qui m'intéresse.

Une autre série sur laquelle vous arrivez "au pied levé" est le Green Hornet de Dynamite, précédemment relancé par Kevin Smith. Non seulement vous succédez à Smith mais ce sont vos épisodes qui vont paraître après la sortie du film, moment où il y aura le plus de pression en un sens. Quels objectifs vous êtes-vous fixés sur Green Hornet ?

Tout d'abord, je suis associé à ce projet depuis le début. Ils ne savaient pas trop bien comment appeler mon travail mais par exemple, j'ai pris le scénario de Kevin et je l'ai mis en comics, ensuite, on lui a envoyé et il a fait des modifications, puis on m'a renvoyé sa version et j'ai fait les layouts pour que l'artiste puisse travailler. Car souvent les comics de Kevin sont trop bavards. J'ai fait ça pour les 10 premiers épisodes ! Donc, écrire la série pour de bon n'a pas été vraiment une révolution ! C'est vrai que je n'écrivais pas vraiment auparavant, mais je facilitais les choses. Maintenant que je suis seul aux commandes, je pense qu'il est temps d'envoyer Green Hornet combattre le crime !

On a raconté l'origine du personnage pendant 10 épisodes, franchement c'est long ! L'origine de Spider-Man durait 12 pages ! Bref, je pense que tout super-héros qui se respecte combat de bons vilains. Je vais donc tacher de lui créer une jolie petite galerie de méchants.

Un vilain de la trempe du Joker ou de Catwoman, ce serait bien !

Oui, c'est le but ! Après je ne sais pas si je vais y arriver, mais j'ai toujours eu l'impression qu'un scénariste de comics doit se préparer à ce genre de trucs. Pour le jour où on vous dit, tiens voilà Batman. Tu dois sortir ton Joker. Je vais tenter de présenter le mien pour Green Hornet.

Pour Dynamite vous écrivez aussi le spin-off de Project Superpowers, à savoir Black Terror, qui était à la base un héros des années 40. Comment abordez-vous l'écriture d'un vieux routard comme ce héros. D'un côté il existe depuis 70 ans, mais de l'autre ce n'est pas comme Spider-Man, il n'a pas des centaines d'épisodes à son actif...

Tout d'abord, **Superpowers** existe, donc il y a déjà un certain background. Mon boulot, c'est plutôt de le sortir de cette bulle et de le mettre dans le monde d'aujourd'hui pour voir comment il s'en sort. Et il va avoir du mal au début...

Project Superpowers est chapoté par Alex Ross. Quelle est, du coup, votre marge de manœuvre ? Par exemple dans un de vos Black Terror le héros se découvre un nouveau sidekick. Est-ce que ce genre de personnage vient de vous ou de Ross ?

Dans ce cas précis, c'était l'idée d'Alex au départ. Et puis on est arrivé ensemble avec l'idée du bateau pirate et c'était parti !

On dirait que vous regrettez l'époque où existaient les comics de pirates, de western, de science-fiction, voire les comics romantiques, non ?

Oui, complètement... Je me languis surtout des comics d'horreur et ceux d'anthologie. Ce n'est pas que je n'aime pas les comics de super-héros mais j'aimais bien quand tous les genres étaient représentés. J'aurais dû naître avant ! Mais on ne sait jamais, peut-être que le public sera de nouveau prêt pour les comics de genre. Et si ce jour arrive, je serai prêt !

En tant qu'auteur de titres creator-owned qu'est-ce que vous pensez de cette pratique de ramener des héros du domaine public pour les remettre au goût du jour ?

Tant que c'est bien fait, pourquoi pas ?

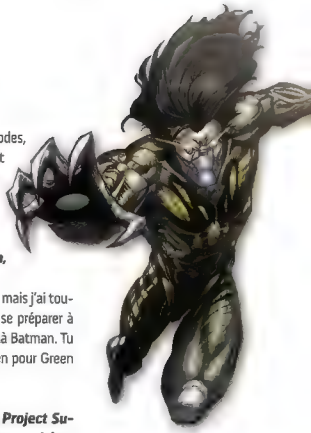
Quels étaient vos personnages favoris quand vous étiez petit ?

Spider-man et Swamp Thing, sans hésitation. Et j'ai déjà eu la chance de bosser sur Swamp Thing quand j'avais 20 ans... Il faudrait que Marvel m'embauche un jour pour que je puisse réaliser l'autre partie du rêve (rires).

On dirait que vous avez beaucoup plus de liberté depuis que vous êtes scénariste que pendant des années passées à dessiner...

Oui ! C'est un vrai changement ! Les années 90 ont été celles des dessinateurs, maintenant ce sont les scénaristes qui décident, j'ai bien fait de changer de casquette ! (rires).

Propos recueillis par Lise Bonlikemann



Ci-dessus : The Coffin (alias "le Sarcophage" en VF), un projet qui démontrait déjà les ambitions d'Hester dans le domaine du creator-owned.

Ci-dessous : The Anchor, un guerrier aussi immortel qu'amnésique, spécialisé dans la chasse aux monstres. La série, lancée chez Boom! aux USA, a eut un succès d'estime mais est actuellement en pause.

SMALLVILLE
L'HÉRITAGE COMICS

LA SÉRIE TÉLÉVISÉE SMALLVILLE ARRIVERA À SON TERME COURANT 2011. LANCÉE EN 2001, ELLE AURA ACCOMPAGNÉ UNE DÉCENNIE D'ÉVOLUTION DE SUPERMAN EN PARTICULIER ET DC EN GÉNÉRAL, FAISANT USAGE D'UN CERTAIN DROIT D'INVENTAIRE POUR REMETTRE AU GOÛT DU JOUR DES CONTINUITÉS OUBLIÉES, INJECTANT DES IDÉES NOUVELLES ET FORÇANT PARFOIS DC À ACCEPTER DE NOUVEAU UNE PARTIE DE SON HÉRITAGE.

On pourrait vous dire que **Smallville**, c'est avant tout l'origine bâtarde de Clark Kent, futur Superman, et la chronique du long chemin de la découverte de ses pouvoirs. Ce serait simple et efficace mais ce serait méconnaître qu'en 2001 la série télé s'est lancée dans une ambiance assez différente de celle qu'on lui connait aujourd'hui. D'une part, les adaptations audiovisuelles de comics prêchaient que le costume de super-héros était un obstacle pour séduire le grand public. **Blade** ou les **X-Men** (le fameux passage où Cyclone et Wolverine plaisantent sur le « spandex jaune » dans le premier film de Brian Singer) imposaient un style et même dans les BD de l'époque le doute planait. Bill Jemas, un des responsables de Marvel au début des années 2000 avait ouvertement abordé la question de retirer son costume de super-héros à Spider-Man. Bref, l'idée d'adapter à l'écran un super-héros en l'affublant d'une cape rouge n'était pas aussi évidente qu'on pourrait le croire. Il faudrait attendre la sortie du premier **Spider-Man** de Sam Raimi, en 2002, pour réconcilier l'entertainment américain avec la notion de costume. Mais un vent différent soufflait aussi chez DC. Depuis une quinzaine d'années on avait tourné le dos à l'enfance du héros depuis la mini-série **Man of Steel** du scénariste/dessinateur John Byrne et un redémarrage de Superman en 1987 énormément inspiré par les films de Richard Donner et les premières apparitions du héros version 1938. Comme dans les deux cas on n'y mentionnait aucun Superboy, Byrne avait tiré un trait rétroactif sur la carrière costumée d'un Clark adolescent. Il avait bien découvert ses pouvoirs dans la bourgade de Smallville (où il avait été élevé) mais, dans la nouvelle version, n'avait pas été super-héros avant l'âge adulte. Byrne avait également introduit une autre différence de taille : Lana Lang (premier amour du personnage, auparavant montrée comme une insupportable chipie tentant toujours de démasquer Superboy) était dans cette version dans la confidence : elle savait que Clark Kent avait des pouvoirs, ce qui changeait un peu ses rapports avec le héros mais dans le même

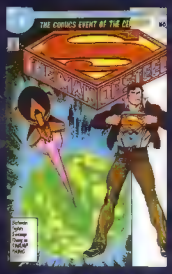
temps la rendait plus essentielle à son évolution. L'autre relation fondamentalement changée depuis **Man of Steel** concernait Lex Luthor. À l'origine, dans les années 40, Luthor était un savant fou qui n'avait affronté Superman qu'à l'âge adulte, bien après son arrivée à Metropolis. Or, une histoire parue en 1960 (**Adventure Comics #271**) avait établi un passé antérieur pour les deux hommes : Lex Luthor était un ami d'enfance de Clark Kent (également originaire de Smallville) qui tenait Superboy responsable de la chute de ses cheveux, rancœur puérile qui était à l'origine de sa carrière criminelle. Entre 1960 et 1987, les deux personnages partagèrent donc un passé commun, annulé par **Man of Steel**. D'autre part le modèle à suivre pour s'adresser à un public ado semblait être **Roswell**, feuilleton diffusé aux USA depuis 1999 et qui mettait en scène trois jeunes extra-terrestres tentant de mener une vie normale dans la ville de Roswell. Leur leader, Max, est une sorte d'élu supposé reconstruire sa planète mais il préfère fricoter avec Liz, la jolie jeune fille qui s'occupe de la cafétéria locale. Smallville, produit par Alfred Gough et Miles Millar, remixera les éléments de Roswell en l'adaptant au folklore de DC. Clark Kent (qui suivant le modèle de Byrne reste « en civil » et n'est pas Superboy) prend un peu la place de Max tandis que Lana Lang (Kristin Kreuk) est modifiée pour tenir un peu le même rôle que Liz. Lana finira même par s'occuper de la cafétéria de Smallville, chose qui ne s'était pas produite dans les comics d'origine. Mais là aussi le feuilleton va introduire un élément perturbateur en la personne d'un jeune Lex Luthor (Michael Rosenbaum), réintroduit dans le passé de Clark (Tom Welling). Le personnage doit bien sa calvitie à Clark mais de manière différente (c'est l'arrivée du héros sur Terre qui provoque la chute des cheveux de Lex) et surtout leurs rapports sont étroits, avec un Luthor ambivalent. Charismatique, Lex devient un pilier du début de la série alors que le public se demande combien de temps il lui faudra pour franchir la ligne et se damner. Lex devient la révélation des premières saisons de Smallville… Et va forcer la main aux responsables de DC de manière manifeste. Car ce Lex adolescent si populaire, ils l'ont expurgé de leurs BD depuis 1987 ! Qu'à cela ne tienne, à partir de 2003 la maxi-série **Superman : Birthright** réinjecte rétroactivement le jeune Lex dans le passé du Clark des comics. Ce n'est que le signe le plus visible d'un processus global dans lequel le feuilleton **Smallville** va se servir dans les comics des années 50/60, supposés désuets, et les modemiser, obligeant l'univers DC à suivre. Mais dans un premier temps le show fait attention à nier toute idée de continuité trop lourde. D'une part on introduit un nouveau personnage inédit, Chloé Sullivan (Allison Mack), confidente du héros, à qui tout peut arriver. Sans équivalent dans la BD, elle pourrait mourir d'une saison à une autre. D'autre part **Smallville** se transforme en une véritable usine à monstres.

Adventure
COMICS
STARTLING!
SUPERBOY MEETS THE YOUNG OUTLAW
MY SUPER-BREATH GUIDED HIS ARROW TO THE TARGET... THIS BOY FLOORS ROBIN HOOD! DOESN'T KNOW IT YET, BUT WHEN HE GROWS UP HE'LL BE THE QUEEN ARROW'S WORLD'S GREATEST RIVAL!
GOLLY, MY AIM HAS IMPROVED AT LAST! I'VE HIT THE BULL'S-EYE!

LES ENFANTS DE LA KRYPTONITE

En 1940, Jerry Siegel, le co-créateur de Superman, avait voulu égaliser un peu les chances. Conscient que le rapport de force était démesuré quand son héros s'attaquait à de simples humains, Siegel avait voulu introduire dans les comics le K-Metal, une substance kryptonienne qui neutralisait la puissance de Superman mais qui, dans le même temps, donnait des super-pouvoirs aux simples humains. La direction de DC lui avait refusé l'idée, arguant que personne n'avait envie de lire les aventures d'un Superman faible. Mais l'idée, refusée par la porte, était entrée par la fenêtre : les scénaristes du show radio consacré au héros avaient imposés une idée similaire, la Kryptonite. Et comme dans le cas du Lex de la télé, trop populaire pour être ignoré, les gens de DC avaient été obligés de suivre : dans les histoires de Superman ou de Superboy, pendant les années 60, il était assez courant de croiser de la Kryptonite. Ce matériau vert, originaire de la planète Krypton, avait des propriétés néfastes pour les Kryptoniens. Au mieux il les privait de leurs pouvoirs. Au pire, il pouvait les tuer. Et il y avait de plus des myriades de variantes de Kryptonite d'autres couleurs, avec des effets différents (la Kryptonite rouge, par exemple, faisait vivre plein de transformations ridicules à Superman). Mais dans la version post-**Man of Steel**, la Kryptonite s'était faite rare dans l'univers DC. Il n'en existait plus qu'un ou deux rochers sur Terre, l'un d'entre eux étant en la possession du Lex Luthor adulte (d'abord sous la forme d'une bague). Et les autres couleurs de Kryptonite avaient, pour la plupart, été effacées de la mémoire collective. Dans **Smallville**, par contre, la Kryptonite est au centre des premières saisons du show. La chose est évidente dès le générique, qui montre des météorites de kryptonite s'écraser sur Terre. Dans un premier temps des débris de Krypton suivent la même trajectoire que le vaisseau du petit extra-terrestre quand il arrive à Smallville. Du coup le secteur est truffé de Kryptonite, chose qui permet non seulement d'entretenir l'intensité dramatique (les pouvoirs du héros peuvent l'abandonner sans prévenir, simplement parce qu'un adversaire lui a jeté un caillou vert dont le spectateur devine la composition). Mais surtout les scénaristes reviennent à une idée chère à Jerry Siegel : la Kryptonite a, dans cette version, des effets sur les humains, leur donnant des pouvoirs très différents selon les circonstances. Les premières saisons de **Smallville** s'orientent donc vers une routine dans laquelle un adolescent entre en contact avec de la Kryptonite, est « muté » (dans les premiers épisodes, par exemple, un jeune homme devient une créature arachnéenne dans laquelle beaucoup ont vu une sorte de clin d'œil à un Spider-Man monstrueux). C'est ce qu'on appelle le « freak of the week » (le monstre de la semaine). Clark passe alors l'épisode à le vaincre tout en cherchant à cacher ses pouvoirs à Lana ou Chloé. Avec le temps le show va également introduire d'autres variantes de Kryptonite. En particulier une qui n'existe pas dans les comics (en tout cas pas sous cette forme). S'inspirant du film **Superman II** (dans lequel le héros développe temporairement une personnalité maléfique, au fur et à mesure que son apparence s'assombrit), les auteurs introduisent la Kryptonite Noire, un minerai qui inverse la personnalité des Kryptoniens. Quand Clark tombe sous l'influence de la pierre noire il devient sauvage, cynique, maléfique. Un autre homme… Et là aussi DC

Ci-dessus : dans le double-épisode Absolute Justice, dans lequel apparaît la JSA, on aperçoit une peinture de Rodolfo Migliari (cover artist de DC) mettant en scène divers membres de l'équipe.



Ci-dessus : Man of Steel, l'origine de Clark en vigueur au moment où Smallville a débuté.

Au centre et ci-dessous : pour de lecteurs réalisent que la présence d'Oliver Queen dans le show est ici à une continuité très ancienne.

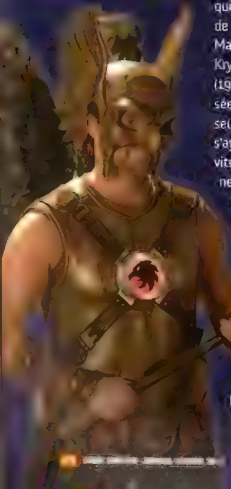
va suivre et amener cette Kryptonite Noire dans ses comics. Il faut dire que la chose n'est pas due au hasard. L'épisode qui introduit la K-Noire dans **Supergirl #2** (2005) est signé de Jeph Loeb, auteur de comics bien connu pour... avoir fait partie du staff de scénaristes de **Smallville** !

LES VISITEURS

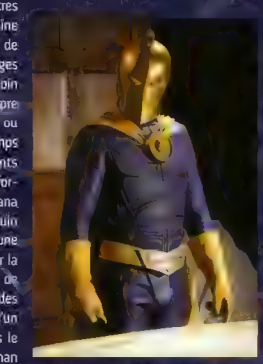
L'idée que Clark Kent/Superboy ait pu rencontrer pendant son adolescence d'autres super-héros débutants n'est pas une invention du feuilleton TV et puise ses racines dans la continuité du Silver Age. Dès les années 50 les auteurs des aventures de Superboy s'étaient heurtés à un problème. Puisque les exploits du héros se déroulaient des années avant son arrivée à Metropolis et donc avant que Batman ou la Justice League fassent leurs débuts, Superboy ne pouvait pas accéder à toutes les ressources de l'univers partagé de DC. Il était séparé au bas mot des autres héros par une barrière d'une bonne dizaine d'années. La première solution est donc de lui fabriquer sur mesure des personnages qu'il peut croiser... On n'est alors pas loin du syndrôme "Freak of the Week" propre à **Smallville**, avec des extra-terrestres ou des Atlantéens qui débarquent le temps d'un épisode ou encore des habitants connus de Smallville qui sont transformés par une relique. C'est le cas de Lana Lang dans **Adventure Comics #189** (juin 1953) quand elle entre en possession d'une ceinture extra-terrestre abandonnée par la race qui a construit les statues de l'île de Pâques. Bien sûr la ceinture lui donne des pouvoirs et Lana devient le temps d'un épisode la surpuissante Sky-Girl ! Dans le **#236** (mai 1957), c'est au tour de Jonathan Kent d'obtenir des pouvoirs, d'enfiler un costume singeant celui de son fils et de devenir... Strongman ! Une autre variante consiste à introduire un autre extra-terrestre qui, parce qu'il a les mêmes pouvoirs que Superboy, se trouve également recueilli par la famille Kent. Y compris, au besoin, des Kryptoniens : dans **Adventure Comics #242** (novembre 1957), un gosse de Krypton, Zar-Al (portant une version jaune et verte du costume de Superboy) est envoyé à travers le temps pour essayer de trouver sur Terre du "Zeelium", un élément qui pourrait empêcher la catastrophe planétaire et changer l'Histoire de Superboy. Zar-Al se présente même comme le "frère" de Clark... Mais aucun Zeelium n'est trouvé et Zar-Al, finalement, repart sur Krypton pour y mourir avec sa famille. Rebelote dans **Superboy #89** (1961) quand un autre super-jeune se pose sur Terre à bord d'une fusée, pourvu des mêmes pouvoirs que Clark. Ce dernier est alors non seulement convaincu que l'inconnu est kryptonien mais qu'en plus il s'agit de son frère aîné ! Il décide alors de l'appeler Mon-El mais bien vite il s'avère que le nouvel arrivant n'est même pas de krypton. Il ne craint pas la kryptonite mais est allergique... au plomb. Qui plus est mortellement empoisonné, Mon-El doit être enfermé dans la Zone Fantôme et n'en sortira que 1 000 ans plus tard, pour devenir un membre de la Légion des Super-Héros.

Ci-dessus : le comic aussi a vu défiler les guests les plus improbables. Ici Barbara Gordon passant la figure à Superboy !

Ci-dessus : si Man of Steel était un repère important du début de la série, l'agonder, également par John Byrne, inspire la dernière saison...



La Légion, justement, parlons-en. Elle fait elle aussi son apparition (**Adventure Comics #247**, 1958) dans le flot de super-jeunes "jetables" qui gravitent autour de Smallville et qu'on devrait, en théorie, oublier aussi vite que Sky-Girl. Mais les trois visiteurs venus du futur pour admirer leur idole (Superboy) vont séduire le public et donner lieu à une série autonome, très populaire dans les années 60/70. Toute cette énumération nous éloignerait de la version TV de **Smallville** si ce n'était qu'elle confirme que Smallville était très peuplée en ados "spéciaux" vers la fin des années 50. Mais les extra-terrestres "éphémères" n'étaient qu'une technique pour remplir la série.



SMALLVILLE : CLUB DE RENCONTRE ?

Une autre solution consistait à importer des versions jeunes de héros connus, prétextant qu'ils avaient pu passer par Smallville dans leur jeunesse. Le groupuscule de super-héros amis de Clark Kent dans **Smallville** ne sort donc pas totalement de l'imagination des scénaristes du feuilleton. Sauf que dans la continuité des comics, pour la plupart des héros DC ayant fait leur débuts à l'âge adulte une astuce était nécessaire. Dans **Adventure Comics #258** (1959), Superboy fait donc la connaissance de Green Arrow ! Ou en tout cas Oliver Queen adolescent, qui n'a pas encore appris à se servir d'un arc. Qu'importe, Superboy dispose de la technologique kryptonienne qui lui permet de voir dans le futur et il sait que Queen est destiné à devenir le super-héros adulte Green Arrow. Il tente alors de l'encourager à la pratique de l'arc mais... échoue. Superboy en est quitte pour comprendre qu'il faut laisser faire le destin et qu'Oliver Queen deviendra l'archer vert seulement en temps et en heure. Leurs relations sont donc bien moins suivies qu'à la TV. Aquaman (ou plutôt Aquaboy, la version adolescente du héros) sera lui aussi de la fête. À l'origine, Aquaboy avait fait sa première apparition dans **Adventure Comics #268** (1960), dans un récit propre à Aquaman où on découvrait ses débuts laborieux dans sa jeunesse, quand il n'était qu'un "boy" et que personne ne croyait qu'il pouvait respirer sous l'eau ou commander à la faune aquatique. Ce n'est qu'un peu plus tard (**Superboy Vol.1 #171**, 1971) qu'on penserait qu'Aquaboy pouvait donc naturellement croiser Superboy au moment de leur adolescence. Pourquoi un jeune Green Arrow et un Aquaboy plus que... disons... un Hawkboy ou une Miss Amazon ? Sans doute parce que les versions adultes de Green Arrow et d'Aquaman étaient publiées elles aussi dans les pages d'**Adventure Comics**, en bonus des exploits de Superboy. Le responsable éditorial de la revue était le même et n'avait pas besoin de demander à quelqu'un d'autre dans la firme. Cela ne veut cependant pas dire que l'archer et l'homme-poisson seraient les seuls à croiser sa route. Même Robin se joindra à la liste dans **Adventure Comics #253** (1958) pendant qu'il fait un voyage dans le temps. Tout (ou presque) paraît permis. Toujours dans la Bat-lignée : dans **Aventure Comics #453** (1977) on voit aussi débarquer une jeune Barbara Gordon (future Batgirl et Oracle) qui vient en camp de vacances à Smallville. Trouvant une pierre mystérieuse, elle devient la surpuissante... Mighty Girl et se laisse griser par le pouvoir. Superboy y mettra bon ordre. Dans les années 80, la série **New Adventures of Superboy** usera largement du procédé et dès le **#1** Superboy croise Ace (futur fondateur des Challengers de l'inconnu). Dans **New Adventures of Superboy #13** c'est un garçon nommé Hal Jordan (pas détenteur d'une bague verte et donc pas déjà devenu Green Lantern) qui croise le petit kryptonien. Mais surtout **New Adventures of Superboy #14** établit des rencontres avec Zatara (le père de Zatanna), qui seront encore mentionnées quelques fois dans des épisodes ultérieurs. La série TV s'est aussi permis d'introduire certains vilains majeurs des comics **Superman** : Doomsday et Zod. Le premier avait suscité l'intérêt des fans, mais il a été réduit à une sorte d'hybride qui ne voulait pas se laisser submerger par son "côté obscur". Zod, quant à lui, avait un charisme plus important, véritable menace pour Clark.

LE GUEST STAR INTERDIT

Dans un sens, le comic-book irait plus loin que la TV. Le feuilleton, en effet, a joué avec l'idée de mettre en scène une apparition d'un jeune Bruce Wayne, pas encore devenu Batman. Mais la production n'en n'a pas eu la possibilité, Warner préférant traiter Batman "à part". Si le Clark Kent de la télé a été privé de Bruce, celui de la BD ne s'en est pas privé. Bruce Wayne "en civil" visite ainsi la Smallville des comics dès **World's Finest Comics #84** (1956) et enquête sur l'identité de Superboy. Dans **Adventure Comics #275** (1960) on franchit un pas de plus : le jeune Bruce Wayne adopte une identité masquée pour aider le jeune Superboy mais, pour des raisons de continuité, il ne peut devenir Batman. Il porte donc une fourrure sacrée d'origine indienne et porte le nom du "Renard Volant" (Flying Fox, un surnom pour certaines chauves-souris). Mais les auteurs de DC sont prisonniers de la continuité (la première rencontre de Superman et Batman a par ailleurs été établie bien plus tard). Utilisant sa machine à voir le futur, Superboy comprend qu'ils sont destinés à se rencontrer bien après et efface donc toute trace de l'incident dans la mémoire du jeune Bruce. Mais les auteurs restent séduits par l'idée. Ils mettent donc en scène une troisième rencontre rétroactive : Bruce, toujours adolescent, revient à Smallville dans **Superboy #182** (1972) alors qu'il n'est pas encore Batman mais maîtrise déjà une partie de ses techniques. Il porte alors un costume très proche de son futur Bat-uniforme si ce n'est que tous les éléments évoquant une chauve-souris n'y apparaissent pas encore. Bruce se fait appeller l'Exécutioner (l'Exécuteur) et n'a pas encore tous ses travers moraux. Il est même plus proche de la philosophie du Punisseur et projette de tuer les criminels. C'est Superboy qui doit le remettre dans le droit chemin (et effacer de nouveau tout souvenir de l'événement).

A ce stade, Clark et Bruce sont un peu comme les David et Jonathan des comics et pourraient presque entonner « est-ce que tu viens pour les vacances ? » Faute de "Batboy", les scenaristes du show auraient donc très bien pu faire apparaître dans leur Smallville un anonyme garçon utilisant l'alias du Flying Fox ou de l'Executioner et les lecteurs de longue date auraient compris l'allusion mais finalement ils s'en tinrent à l'interdit de Warner et Batman resta "hors limite". Au point d'ailleurs que dans les comics c'est finalement Jeph Loeb (accompagné de Tim Sale) qui limite tout le passé ado commun entre Clark Kent et Bruce Wayne dans **Superman/Batman Secret Files 2003** : le petit Bruce voyage effectivement à travers les USA après la mort de ses parents et s'arrête à Smallville mais... seulement le temps qu'Alfred change une roue de voiture. Le petit Clark regarde de loin ce garçon à l'air si sombre et ils n'ont pas l'occasion de parler avant que la voiture reparte... Exit l'amitié de jeunesse entre Bruce et Clark.

LE DÉBUT D'UNE LÉGENDE

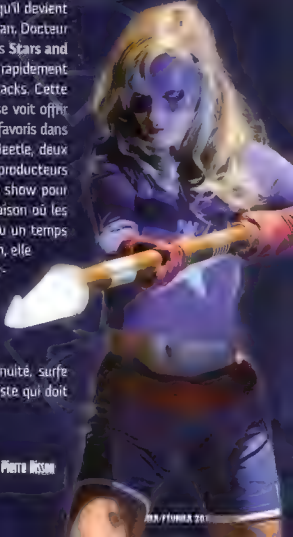
Au Comic-con 2010, les membres de l'équipe de Smallville ont annoncé que la saison 10 serait la dernière, non faute d'audience (car la série n'a jamais connu de scores aussi élevés) mais plutôt car ils ne voulaient pas tirer sur la corde. Ainsi, les auteurs ont tout le loisir de préparer la transformation finale de Clark Kent en Superman. Depuis la saison précédente, Clark Kent est surnommé le "Blur" (le Flou en VF) par la population de Metropolis. Il arbore le "S" iconique sur un simple t-shirt noir. On est encore loin du costume rouge et bleu. Celui-ci a fait son apparition dans le premier épisode de la saison 10. Dans la grande tradition du comic-book, c'est bien Martha Kent qui lui offre son costume ! Les scénaristes se laissent le temps de continuer la formation de Clark avant de lui faire enfiler les collants. Sans trop en révéler, la trame principale de cette dernière année est "fortement inspirée" de la saga **Légendes** de John Byrne datant de 1986. À cette époque, la JLA n'existe plus dans les comics. La côte de popularité des super-héros est au plus bas. La raison ? Darkseid, le souverain d'Apokolips. Il a infiltré ses agents sur Terre, semant le doute dans l'esprit de la population. Les héros démontrent la supercherie et la League est reformée (sous sa version JLI). S'engager dans cette histoire est un pari risqué pour **Smallville** car Darkseid n'est pas l'ennemi le plus simple à porter à l'écran. Pour l'instant, seules quelques petites touches laissent deviner la présence d'une force extérieure contrôlant des personnages comme Granny Goodness (Mamie Bonheur en VF), Gordon Godfrey ou encore Dessaad.

L'INVASION DES RÉFÉRENCES

Après que Kurt Busiek et Carlos Pacheco aient entamé un rapprochement plus fort avec Smallville dans leurs épisodes de Superman (on revient sur la jeunesse de Clark en expliquant qu'il a effectivement eu des aventures étant jeune mais "en civil"), DC Comics a tardé à importer Chloé dans la BD (la chose n'intervient qu'en 2010, soit neuf ans après l'apparition du perso à la télé !) Il semblait qu'on irait pas plus loin. Mais en 2009, Geoff Johns est le scénariste emblématique de DC Comics. Il vient alors de renouveler la popularité de la Légion des Super-Héros (d'ailleurs non sans faire le lien avec Smallville, avec un Clark ado qui cache sous ses vêtements le costume de Superboy). Et quand les auteurs cherchent de nouvelles guest-stars à introduire dans l'univers de **Smallville**, Geoff leur propose les fondateurs de la Légion. Le succès de cet épisode conduit Johns à réitérer l'expérience l'année suivante avec la Justice Society of America. Le potentiel de l'épisode est tel qu'il devient un double-épisode diffusé le même soir. Ainsi, Hawkman, Docteur Fate et Stargirl (personnage créé par Geoff Johns dans **Stars and S.T.R.I.P.E**) affrontent Icicle. C'est l'occasion de caser rapidement les plus importants membres de la JSA lors de flashbacks. Cette soirée est celle de tous les records et le scénariste se voit offrir une nouvelle occasion de présenter ces personnages favoris dans la dernière saison. Il a choisit Booster Gold et Blue Beetle, deux héros favoris des lecteurs de Johns. Bref, Johns et les producteurs comptent bien utiliser jusqu'à la dernière minute du show pour le truffer de références (on est loin de la première saison où les allusions étaient codées). Chez DC, bien qu'il y ait eu un temps un comic-book qui adaptait officiellement le feuilleton, elle a depuis longtemps disparu. Mais on voit bien que certains projets n'auraient pas existé (en tout cas pas sous cette forme) sans l'influence de **Smallville**. Pour preuve la parution du roman graphique **Superman Earth One** (à sortir en VF, sans doute courant 2011) qui, sans tenir exactement de la même continuité, surfe allègrement sur le même portrait d'un Clark minimaliste qui doit faire l'apprentissage de ses pouvoirs.

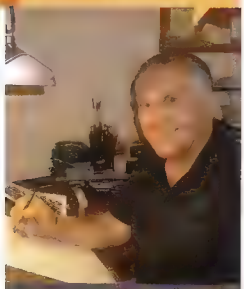
Ci-dessus : la version télé de la Légion des Super-Héros, en compagnie de Geoff Johns.

Au centre : Chloé Sullivan arrive dans les comics du DC.



Xavier Fournier + Pierre Bisson

"TOUT LE MONDE M'APPELLE SAL !"



DIRE QUE SAL BUSCEMA A TOUT FAIT CHEZ MARVEL N'EST PAS EXAGÉRER. TOUR À TOUR ENCREUR OU DESSINATEUR, LA LISTE DES SÉRIES SUR LESQUELLES IL A TRAVAILLÉ RESSEMBLE À UN VRAI ANNUAIRE DES SUPER-HÉROS. LES VENGEURS, CAPTAIN AMERICA, SPIDER-MAN, HULK, LES DÉFENSEURS OU ROM LE CHEVALIER DE L'ESPACE... UN VRAI CV DE LÉGENDE POUR UN ARTISTE QUI N'A JAMAIS CESSÉ DE TRAVAILLER DEPUIS LES ANNÉES 60. IL EST SEULEMENT "OFFICIELLEMENT" EN RETRAITE MAIS REPREND LE CRAYON DÈS QU'IL PEUT. ENJOY !

BIO-REPÈRES

- Hulk
- Avengers
- Spectacular Spider-Man
- The Defenders
- Captain America
- Sub-Mariner

© MARVEL

Les lecteurs qui se basent sur les crédits des comic-books vous ont vu apparaître aux côtés de votre frère, John, quand vous avez commencé à encrer ses planches, puis ensuite comme dessinateur à part entière. Certains pensent du coup que c'est votre frère qui vous a poussé vers le graphisme. Mais en fait vous aviez tous deux suivi les mêmes cours de dessin. Est-ce que, déjà tout jeune, illustrer des comics faisait déjà partie du plan ?

Je ne suis pas sûr qu'il y avait un plan. John était de 8 ans mon aîné. Donc c'était un peu mon idole et tout le monde sait à quel point c'était un artiste doué. Assez naturellement, j'ai suivi ses pas et tout les deux nous étions de grands fans de comics. Pas seulement les comic-books mais les strips aussi, ceux des journaux. **Prince Valiant** par exemple. Nous adorions Hal Foster parce qu'il dessinait très bien. Alex Raymond aussi était un de nos favoris pour ses **Flash Gordon** notamment. John a eu la chance de décrocher un job chez Timely quand Stan Lee venait d'en prendre la direction. Comme vous le savez, Timely est aujourd'hui Marvel Comics. J'allais logiquement suivre le même chemin que John sauf qu'au moment où j'ai débarqué, l'industrie des comics était en pleine déconfiture ! Je me suis tourné vers l'illustration publicitaire pendant 13 ans et quand l'opportunité d'entrer chez Marvel est arrivée, je me suis présenté et j'ai été pris. Ça c'est fait assez naturellement.

Sauf erreur vous avez commencé en servant d'assistant à votre frère et en complétant ses dessins sur des séries de Western comme Roy Rogers ?

Oh... Je vois ce que vous voulez dire. Non, je n'ai pas vraiment travaillé sur Roy Rogers. Quand John dessinait ça, j'étais encore au lycée. Parfois, il me demandait de l'aider, mais c'est tout. Juste un coup de main. C'était une bonne expérience.

Et vous vouliez faire des comics de super-héros dès le début de votre carrière ?

C'est difficile à dire. Parce que les comics de super-héros n'étaient pas vraiment populaires quand j'ai commencé. Ils le sont redevenu à la fin des années 1950. Être un fan de comics et avoir l'opportunité d'en dessiner était déjà fantastique. Et j'ai dû apprendre à le faire, parce que dessiner des super-héros n'est pas une chose facile. J'ai dû apprendre pendant au moins un an à les dessiner en observant Jack Kirby, Gene Colan ou John Romita Sr. Et quand je me suis senti prêt, j'ai présenté des essais, Stan Lee les a aimés et le reste, comme on dit, appartient à l'histoire.

Il y a une histoire qui circule selon laquelle quand vous avez été embauché par Marvel Comics et que vous avez négocié vos premiers salaires, Stan Lee vous aurait fait remarquer que vous étiez bien mieux payé que ce que vous valiez réellement ?

Oh... Oui, je vois de quoi vous parlez. C'est une histoire un peu drôle. À la convention de Chicago il y a des années, Marvel avait organisé un « roast ». C'est une cérémonie typique aux États-Unis. On rassemble tous les amis de quelqu'un et ceux-ci parlent de lui en public. Mais au lieu de le congratuler, ils l'insultent ! Pour rire bien entendu. Et à cette convention, c'était Stan la cible du roast et j'avais été invité à parler de lui. Il y avait au moins 250 personnes à ce dîner. Et j'ai raconté cette histoire à propos des négociations autour de mon tarif à la page chez Marvel. Je n'avais pas négocié directement avec Stan, c'était le directeur de production qui s'occupait de ça à l'époque. Et quand j'en avais parlé à Stan il m'avait lancé que c'était probablement un meilleur prix que ce que je valais. C'était en blaguant évidemment. Mais quand j'étais au roast, cette histoire a fait rire la salle, surtout qu'en terminant je lui ai dit : « *Stan, je travaille pour toi depuis plus de 20 ans, est-ce que je peux avoir une augmentation maintenant ?* » (rires). Et je pense qu'un an plus tard, j'ai effectivement obtenu cette augmentation. Stan me l'a accordée immédiatement, il a toujours été très généreux avec les artistes.

Le grand public vous a découvert quand vous êtes arrivé sur les Vengeurs, en 1969. Avec la « Marvel Way » qui impliquait alors énormément l'artiste dans le déroulement des histoires, quel était votre impact sur les rebondissements de la série ? Vous aviez vos personnages favoris ?

Laissez-moi vous dire ceci : j'étais un peu intimidé, quand ils ont décidé de me confier **Les Vengeurs**. C'était ma première série en tant qu'artiste et les séries de groupes sont très difficiles à faire. Je crois d'ailleurs que je n'ai fait que 3 ou 4 numéros, je ne me rappelle plus. Ils ont décidé ensuite que j'allais m'occuper d'une autre série, **Namor : The Sub-Mariner** parce qu'ils ont fini par réaliser que je n'étais qu'un débutant et qu'ils m'avaient confié une mission difficile avec **Les Vengeurs**. Et au même moment, Stan a aussi décidé de reprendre l'écriture des **Vengeurs** lui-même avec mon frère aux dessins. Tout le monde a donc été satisfait du changement. Je n'avais pas vraiment de personnages préférés, c'était une telle lutte pour dessiner ces épisodes et les livrer à temps que je n'en ai pas profité.

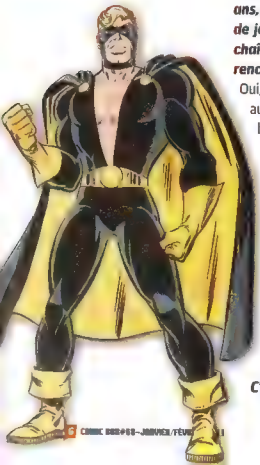
Dans vos premiers épisodes vous avez donné forme au Squadron Sinister, sorte de parodie de la Justice League qui a ensuite donné lieu au Squadron Supreme (dessiné par votre frère dans d'autres épisodes de la série). Hyperion, Nighthawk et les autres sont donc votre co-création, n'est-ce pas ?

Ça ne se passait pas comme cela à l'époque. Disons que c'était plutôt un effort collectif supervisé par Roy Thomas. Roy est un scénariste et ne dessine pas, mais il avait des idées très précises sur ces personnages et nous en avons parlé longuement au téléphone. Je suis ensuite arrivé avec les dessins d'après ses instructions.

Sal Buscema a illustré les Vengeurs vers la fin des années 60 et le début des années 70, avec quelques dessiques comme la guerre Kree/Skrull (en haut) ou les débuts de l'Escadron Sinistre (au centre).

Ci-dessous : Il était dessinateur débutant, on lui a confié d'office le prestigieux série des Vengeurs. Du comment commencer avec à peine un petit peu de pression...

Ci-dessous : l'artiste a dessiné les aventures de Captain America pendant des années, y compris au moment de la transformation de Steve Rogers en Nomad.



Vous avez suivi les personnages que vous avez créés ou co-créés, après votre départ des séries ?
Non, pas depuis longtemps en tout cas. Car officiellement, je suis à la retraite depuis 10 ans.

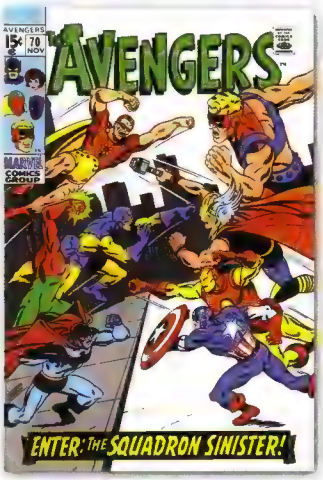
Oui... Officiellement, parce que vous êtes toujours en activité !
Disons que lorsque Marvel ou un autre éditeur me propose du travail et que je peux le faire, je suis heureux de donner un coup de main. Ce n'est pas du travail pour moi, c'est un plaisir. Et puis, je ne suis plus les comics parce qu'ils ont beaucoup changé, et pas en bien !

Vous le pensez vraiment ?
Oh oui. Et je pense que cela se voit dans les ventes qui sont 20 ou 30 % inférieures à ce qu'elles ont pu être...

Et encore, vous êtes généreux. On serait plutôt à 80 % de moins que dans les années 70, hélas...
Je n'ai pas de mal à le croire. Mais cette industrie a tellement changé. Ce n'est plus une industrie de masse mais un marché de niche aujourd'hui. Je suppose que vous connaissez **Spider-Girl** qui est la série que Ron Frenz, Tom DeFalco et moi-même avons réalisée pendant 10 ans. Cette série est un retour aux sources, nous l'avons écrite et réalisée comme les comics d'il y a une vingtaine d'années. Malheureusement, pour je ne sais quelle raison, les super-héroïnes sont moins populaires que leurs confrères masculins. Et même si nous avons duré très longtemps, les ventes n'étaient pas terribles. En même temps, les ventes sont mauvaises sur toutes les séries...

Oui, mais c'est assez difficile de comparer. Il y a 20 ou 30 ans, il n'y avait pas d'internet, pas de portables, les consoles de jeux étaient moins répandues, il y avait aussi moins de chaînes de télé. Les comics ont dû subir une sacré concurrence dans le divertissement !
Oui, c'est vrai. Mais rappelez-vous les années 50. L'industrie était aussi en crise, c'était terrible. Des dizaines d'éditeurs de comic books ont dû mettre la clef sous la porte. Et c'était les débuts de la télévision ! Ça aussi, c'était une sacrée concurrence. Et l'industrie s'en est remise. Parce qu'elle s'est réinventée, grâce à gens comme Stan Lee, qui ont apporté des personnages auxquels les lecteurs pouvaient s'identifier. Et je crois que c'est la base du problème que nous avons de nos jours ils ne produisent plus de comics pour les enfants. Regardez les films : **Spider-Man**, **Iron Man**, les **X-Men**. Ils ont été extrêmement populaires pour tous les publics. Mais les comics d'aujourd'hui sont uniquement pour les adultes. Et ça m'énerve. Je trouve que les créateurs d'aujourd'hui font des comics pour satisfaire leur ego.

C'est une lourde accusation !
Oui. Mais c'est ce que je ressens. Les comics sont un business. Ou en tout cas, ils l'étaient. On ne cherche plus à vendre des comics aujourd'hui. J'ai entendu une histoire récente : les gens de Marvel se congratulaient parce que **Spider-Man** avait vendu 50 000 exemplaires en un mois. Il y a 20-25 ans, on annulait une série avec des chiffres pareils ! Et cela résume bien l'état d'esprit des gens qui font les comics d'aujourd'hui. Je suis très déçu. Les comics devraient plaire aux adultes, mais être produits pour tout le monde. Ils devraient être mass market. Ils ne le sont pas. Nous devrions mettre tous nos efforts pour vendre des comics, pas pour être des génies créatifs. J'ai toujours pensé comme cela, mon frère pensait comme cela et de nombreux professionnels également. Malheureusement, ça ne marche pas comme ça. Je devrais m'arrêter de parler de ça, cela va m'attirer des problèmes (rires).



Vous avez également illustré une bonne partie d'une saga phare de la série, la Kree/Skrull War, qui est longtemps restée la référence en matière d'épopée cosmique de Marvel. Est-ce qu'en travaillant dessus vous aviez l'impression d'œuvrer sur quelque chose de particulier ou bien au contraire, en coulisses, vous n'en pouviez plus de ces vaisseaux spatiaux Skrull ?
Je ne sais pas Fabrice. C'est difficile pour moi de répondre à ces questions hors contexte. Pour moi, c'était un job. J'avais un script de 20 à 22 pages et il fallait que je le retranscrive en comic-book. Je n'ai pas pensé dans les termes que vous mentionnez. Je me suis plutôt demandé comment faire le meilleur travail possible, dans le temps imparti. Je pense que je suis très pragmatique.

En même temps, vous ne pouvez pas me dire ça. Vous m'avez parlé d'amour des comics et de passion tout à l'heure, ça ne peut pas être juste une suite de pages que vous réalisiez à la chaîne, je n'y crois pas ! Quand vous lisez un bon scénario, cela ne vous fait pas la même chose qu'un autre insipide...
Oui, c'est vrai, et j'ai eu d'excellents scenarii à illustrer. Et j'étais très excité quand j'en avais. Quand vous êtes dans cette industrie depuis aussi longtemps que moi, vous avez le meilleur de ce que ce travail peut offrir, le pire et tout et n'importe quoi au milieu. Mais en tant que professionnel, et quelques soient les circonstances, vous faites du mieux que vous pouvez pour réaliser le meilleur travail tout en y prenant un maximum de plaisir, autant que possible. Cela veut dire parfois essayer de rendre une histoire meilleure grâce à votre storytelling. Donc, je m'excuse de ne pas être plus spécifique vis à vis des épisodes dont vous parlez, mais nous parlons aussi d'un travail que j'ai réalisé il y a très longtemps. Il ne m'est pas possible de me rappeler de mon état d'esprit à ce moment-là. J'ai travaillé sur un nombre incroyable de comics dans ma carrière. Dessiné parfois deux ou trois séries mensuelles en même temps, pendant des années. J'aimerais être plus précis, mais je ne le peux pas.

Ça ira très bien Sal, je vais simplement orienter mes questions différemment. Vous avez eu une longue et productive relation de travail avec Roy Thomas. Comment cela se passait entre vous ?

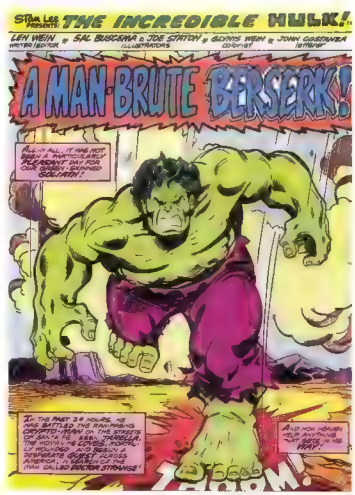
Oh, nous avons eu une merveilleuse relation de travail, on s'entendait très bien. On se parle de temps en temps encore aujourd'hui. C'était une joie de travailler avec lui, c'est un grand professionnel. Il y avait d'autres scénaristes avec lesquels je n'aimais pas travailler, mais à chaque fois que je retrouvais Roy, c'était fantastique. Surtout que c'est le premier scénariste avec lequel j'ai travaillé chez Marvel. J'ai beaucoup appris avec lui et je n'ai jamais hésité à le solliciter quand j'avais des questions concernant l'industrie comme les séries.

Dans le milieu des années 70 vous avez illustré pendant plusieurs années les aventures du Captain America tel qu'écrit par Steve Englehart. J'imagine que vous aviez lu Captain America quand vous étiez enfant, probablement même appris à lire avec la série quand elle a été lancée dans les années 40. Quel effet cela vous faisait de travailler sur cette référence ?

Oh oui. J'ai adoré chaque minute de ce boulot. Il y a une histoire très gratifiante derrière ça. À l'époque, **Captain America** ne se vendait pas très bien et n'était pas spécialement populaire. Et Stan tenait absolument à maintenir la série, précisément parce qu'elle était une icône pour la compagnie. Ils ont eu leurs meilleurs créateurs sur cette série et rien n'y faisait : ce Gene Colan, avec mon frère, même avec Jack Kirby ça n'a pas marché. Cela étant dit, m'avoir mis sur la série avec Steve Englehart, et j'ai une théorie là-dessus, a permis à la série de se hisser à la cinquième place du top des comics Marvel de l'époque. Pour je ne sais quelle raison, l'alchimie entre Steve et moi a produit des résultats fantastiques commercialement parlant. Notre combinaison a réussi à toucher le public. Les histoires étaient formidables, j'y ai mis tout mon cœur et apparemment les lecteurs y ont été sensibles. Nous sommes resté sur la série quelque chose comme 5 ans. Et j'ai dû arrêter parce que Marvel m'a sollicité sur d'autres séries.

En parlant de Steve, vous avez également fait les Defenseurs avec lui. Avec Englehart (puis Steve Gerber) vous n'étiez pas épargné puisque les histoires étaient délirantes. Il y a toute une suite d'épisodes où les personnages portent des masques de Bozo le Clown par exemple. Quand vous receviez des scénarios comme ça vous ne vous disiez pas "ils sont devenus fous" ?

Non, pas du tout (rires). Mais c'est vrai qu'on avait des histoires incroyables. Que voulez-vous, les comics sont un produit très amusant. J'étais prêt à faire tout ce que les auteurs me demandaient. Rappelez-vous que quand je recevais les scripts, les auteurs y avaient réfléchi, les avaient validés avec le staff éditorial de Marvel. Parfois je participais créativement, parfois non, parce que j'étais trop occupé à dessiner toutes les séries dont je vous ai parlé. Ça m'allait de me concentrer sur n'être que l'illustrateur. L'écriture n'est pas ma plus grande force de toute façon. Oui, bien sûr, j'ai reçu des histoires qui me paraissaient stupides, mais le défi était de les faire fonctionner sur les pages. Je le prenais comme ça. Marvel était comme mon client. Je voulais les satisfaire. Je ne me suis jamais plaint de ce qu'on m'envoyait, je faisais juste de mon mieux.



Un autre personnage qui est indissociable de vous est l'incredible Hulk. Vous avez dessiné ses aventures pendant une dizaine d'années (1975-1985)... Ce qui fait de vous l'artiste qui l'a dessiné le plus longtemps, même devant Herb Trimpe. J'imagine que c'est le fait de déjà dessiner Hulk parmi les membres des Defenders qui vous a permis de décrocher la série de Hulk en solo. En même temps c'était le moment où le personnage apparaissait sur les écrans de TV et donc cela faisait de lui un personnage très en vue. Est-ce que c'était plus compliqué de travailler sur un héros devenu une icône multimédia que sur les Defenders ?

Non. Pour moi, c'était pareil. La différence était que Hulk est mon personnage préféré parmi tous les autres. J'ai eu plus de plaisir à illustrer **Hulk** qu'aucun autre comic-book et c'est pour cela que je suis resté aussi longtemps. Les possibilités sont infinies avec ce personnage. Et j'étais ravi quand Marvel m'a demandé de dessiner cette série. J'ai eu la chance de travailler avec des scénaristes très talentueux également. J'ai tellement de bons souvenirs avec **Hulk**. Les films en revanche m'ont déçu. Le deuxième était un peu mieux que le premier mais pas très réussi non plus. À leur décharge, ce n'est pas un personnage facile à mettre en scène à l'écran.

Les gens ont tendance à l'oublier mais vous étiez aussi, avec Archie Goodwin, le co-créateur de Spider-Woman dans Marvel Spotlight #32. Est-ce que vous pouvez nous raconter un peu quelles étaient les raisons pour créer cette version féminine de Spider-Woman ?

(rires) Quand vous dites co-créé, ça me fait rire. Honnêtement, on parle d'un truc d'il y a plus de trente ans. Vous avez dit Archie Goodwin ?

Oui...

Bien. Je pense que c'était plus sa création que la mienne. Et il faut également créditer Marie Javins. Son apport a été déterminant sur le costume. Mais je n'ai pas une très bonne mémoire.

En général, l'univers Spider-Man est quelque chose que vous connaissez bien, ayant été le premier artiste à travail-

C'est sans doute en dessinant Captain America et en participant au renouveau de la série que Sal a trouvé ses marques. Les ailes du Faucon (ci-dessus) ou le Captain America des années 50 (ci-dessous) sont autant d'ajouts d'Englehart et Buscema à la mythologie du personnage.

Même quand Sal ne dessinera pas forcément telle ou telle série pendant des années, Marvel fera appel à lui pour des couvertures, comme pour Iron Man ci-dessous...

ler sur Spectacular Spider-Man, le tout premier spin-off de Spidey... Et à nouveau, vous êtes resté très longtemps sur le titre !

Absolument. Voilà encore une série dont je suis très très fier. Ça a été un très grand succès. Je crois que j'ai fait les 20-25 premiers épisodes et je suis revenu vers les numéros 130-132... Ça me fascine de me souvenir si bien de cela. Et je suis resté 12 ans sur la série ! Encore plus que sur **Hulk**. Mais il y aussi une raison plus pratique à cela. Ce comic-book se vendait très bien, quelque chose comme 200-220 000 exemplaires par mois. Et vous devez vous souvenir qu'il y a une époque où l'industrie des comics a commencé à payer des royautés sur les ventes des comics aux créateurs. Eh bien, **Spectacular Spider-Man** m'a rapporté pas mal...

Vous vous êtes acheté une maison grâce à lui ? (rires)

Pas une maison (rires), mais j'ai mis suffisamment de côté pour être à l'abri aujourd'hui pour mes vieux jours. J'ai très bien gagné ma vie avec Marvel, c'est aussi pour cela que je suis resté si longtemps.

Ci-dessus : Rom et les Chevaliers de l'Espace. Une série sur laquelle le dessinateur a dû tout inventer...

Ci-dessous : la retraite ? Vous n'y pensez pas ! Marvel continue de faire appel à Sal pour des couvertures !

Un autre personnage culte que vous avez contribué à lancer chez Marvel et dont on est obligé de parler est Rom The Spaceknight...

Oh mon dieu ! (rires)

Vous l'avez dessiné pendant des années, et c'était, à la base l'adaptation d'un jouet assez hideux...

J'ai toujours le jouet chez moi ! (rires) Mais je suis d'accord avec vous, ça n'a pas vraiment bien fonctionné.

L'intérêt de cette série est que finalement, on a presque oublié le jouet et il reste cette série mettant en scène un cyborg plein d'humanité. Et le comic-book a survécu à son original, c'est un cas assez rare !

Oh oui, et [Rom] a même duré beaucoup plus longtemps que son équivalent de plastique. Parker Brothers (aujourd'hui devenue Hasbro, NDLR), la compagnie qui avait inventé Rom, était venue proposer le projet à Marvel. Ils voulaient qu'on crée tout un univers autour de ce simple personnage. Marvel a accepté mais ils ont eu du mal à trouver des gens pour travailler dessus. En interne, les créateurs de Marvel l'appelaient la « tête de grille-pain » (rires). De guerre lasse, ils m'ont passé un coup de fil en me demandant si je voulais bien y jeter un œil. Et j'ai évidemment accepté. J'aime les défis. Il y a un truc que personne ne veut faire ? Allez, c'est pour moi ! (rires) Voyons si je peux faire de ce truc quelque chose de bien. Et à nouveau, c'était une combinaison de talents. Bill Mantlo m'a rejoint et a écrit des histoires merveilleuses. J'ai beaucoup aimé Rom parce qu'il est un paria. Ce n'est pas un super-héros traditionnel. C'est un peu comme Hulk. Et je crois que j'ai un faible pour ce genre de personnages. Pour moi, Rom est un héros attachant, une sorte de Surfeur d'Argent. Il y a quelque chose de tragique chez lui. Et ça a fonctionné à merveille pendant 5 ans.

Et pour le coup, vous avez dû vous amuser à designer tous ces personnages annexes comme Starshine ou Terminator...

Oui, tout à fait, c'est toujours très amusant de partir de rien et de créer des choses comme celles-ci.

Je les regarde maintenant et j'ai parfois un regard critique sur ce que j'ai fait. Mais ça a été une excellente expérience pour moi. Quand j'allais dans les conventions, ce que je ne fais plus, beaucoup de gens me parlaient de Rom.

À un moment, Rom a changé graphiquement. Les contours étaient plus doux et on devait cela à d'autres encreurs. Est-ce que cela a à voir avec les problèmes que Marvel pouvait expérimenter avec la violence dans la série, par rapport au Comic-Code qui était encore puissant à l'époque ? On vous a demandé d'adoucir Rom ? Ça a été sans doute la seule fois dans votre carrière où l'encrage a, à ce point, modifié votre style de dessin...

Ça n'a rien à voir avec ça. L'explication est plus simple que ça. J'avais tellement de travail que je commençais à être en retard. J'ai donc dû, à contre-cœur, abandonner l'encrage. J'aime encrer mes propres dessins parce que je pense que je m'encre mieux que n'importe qui d'autre. Et c'est un peu normal. Donc, parce que je risquais de mettre en péril le rythme de parution de la série, j'ai été remplacé à l'encrage par ces gars-là, dont je ne me souviens plus du nom...

Akin et Garvey.

Exact. Ils ont repris l'encrage et j'ai totalement détesté ce qu'ils ont fait. Mais les éditeurs de Marvel aimaient bien, alors je n'ai pas protesté. J'ai fait mon job, ils ont fait le leur. Point.

Et ça vous a brisé le cœur...

Ça ne m'a pas brisé le cœur, je n'étais pas satisfait, c'est tout. Vous ne voyez pas que j'essaie d'être diplomate là ? (rires)

L'autre projet majeur auquel vous avez contribué dans les années 80 est la reprise du graphisme de Thor, alors écrit par Walt Simonson et qu'il avait jusque-là dessiné lui-même. D'un côté Walt était quelqu'un de beaucoup plus jeune que vous et vous étiez le plus expérimenté. De l'autre c'est lui qui avait reboosté la série dans les deux années précédentes. Est-ce qu'il était évident de trouver vos marques respectives ?

Walt est un garçon extrêmement talentueux. Pas seulement comme dessinateur mais également comme scénariste. J'ai juste adoré ce qu'il a fait avec **Thor**. Il est parti dans une direction originale et très intéressante. Il faisait beaucoup de recherches sur la mythologie nordique. Son approche était vraiment différente de celle de Stan et Jack. Quand il m'a demandé d'illustrer ses scenarii, je ne me suis pas fait prier. Je ne sais plus combien de temps j'ai fait ça, mais ça a été un grand plaisir que ces épisodes de **Thor**.

Nous parlions souvent au téléphone et nous sommes devenus amis. On parlait des personnages, de l'histoire... Je ne me souviens pas d'une meilleure expérience dans ma carrière que celle-ci : c'était un privilège de travailler avec cet homme-là.

On l'a vu (et par manque de place on ne peut pas tous les citer) vous avez dessiné pratiquement toutes les stars de Marvel. Est-ce qu'il y a une série où vous auriez voulu rester plus longtemps mais on ne vous en a pas donné l'occasion ?
J'aurais aimé continué sur **Hulk**, parce que c'est mon préféré. Mais malheureusement, il y avait des tensions entre Bill Mantlo et moi. C'est arrivé à un niveau de stress tel que ce n'était plus tenable et j'ai choisi de partir. Travailler dans les comics est un boulot stressant en soi, on se bat en permanence contre la montre pour finir le travail dans les temps et que les épisodes soient prêts à temps. Il faut aimer ce que vous faites sinon ça vous rend fou. Alors si en plus du stress il y a des divergences au sein de l'équipe créative, ce n'est pas possible. Je le regrette cela dit. Je ne pouvais rien faire pour changer la situation. Parce que croyez-moi, si on m'avait laissé, je dessinerais encore **Hulk** maintenant ! Et je dis cela sérieusement.

Non, vraiment ?
Oui. C'est sans doute la seule série que j'aimerais encore dessiner. Je suis heureux de n'être qu'un encreur depuis des années. Encrer, c'est ce que j'ai toujours aimé faire, plus que dessiner. C'est mon premier amour.

C'est une position originale que vous avez là. La plupart des encreurs auraient rêvé d'être des dessinateurs à part entière, mais vous, c'est l'inverse. Ça veut dire que si vous n'aviez pas accepté les Vengeurs il y a plus de 40 ans, vous vous seriez contenté d'être un encreur toute votre carrière ?
Probablement. Si j'avais eu le choix, oui. Mais voyez l'erreur que j'ai faite en faisant ces essais qui m'ont fait engager comme dessinateur il y a toutes ces années. J'avais préparé 6 pages test, une histoire très simple, sans paroles, mettant Hulk en scène. Et Stan a aimé ça. Si vous vouliez travailler pour Marvel, vous ne pouviez pas dire non à Stan Lee (rires) ! Mais j'aurais aimé faire comme Joe Sinnott. Joe a été un encreur formidable toute sa carrière. Il encre encore un peu, on se parle de temps en temps, étant un duo de vieux encreurs travaillant encore dans le business (rires). Mais je dois dire que pour la plupart, j'ai aimé être un dessinateur. Je suis béni d'avoir eu une carrière si longue et productive. Mais si je pouvais revenir en arrière je dirais à Stan : « *Écoute, je veux être un encreur et c'est tout.* » C'est pour cela que depuis 10 ans, je ne fais plus que l'encrage, je ne dessine plus de série.

Pendant environ trente ans vous êtes resté fidèle à Marvel puis, vers 1997-1998, ce qui semblait impensable s'est produit : vous vous êtes mis à travailler pour DC sur des séries comme Batman Chronicles ou Superboy. Pourquoi avoir attendu si longtemps pour "passer chez DC" et finalement y être resté si peu de temps ?
C'était plus deux ans et demi ou trois ans d'après ce que je m'en souviens. Mais je travaillais aussi pour Marvel en même temps. À cette époque, certaines décisions ont été prises chez Marvel, qui ont fait que la compagnie a été entraînée dans une spirale destructrice. Cela combiné à des ventes qui n'arrêtaient pas de baisser, beaucoup de gens, comme moi, qui avaient un contrat ont été priés de chercher du travail ailleurs. Tellement de gens se sont fait virer... C'était un « bain de sang ». J'étais évidemment dans une meilleure position que de plus jeunes dessinateurs parce que j'approchais l'âge de la retraite. J'avais de la peine pour tous ces gens. Mais je voulais continuer à travailler. Et la première idée qui m'a traversé l'esprit a été d'aller chez DC Comics. Ils m'avaient fait des offres régulièrement pendant ma carrière mais j'étais toujours resté loyal envers Marvel et Stan. Mais à ce moment, je n'avais plus de travail alors je suis allé travailler pour eux. Ce sont des gens bien, nous avons eu une très bonne relation de travail. Et puis, les comics en général se sont enfoncé dans la crise. J'en ai discuté avec ma femme, et nous avons décidé qu'il était temps que je prenne ma retraite. C'était il y a environ 10 ans. Mais vous voyez, quelques mois plus tard, Spider-Girl est arrivée et j'ai donc encré.

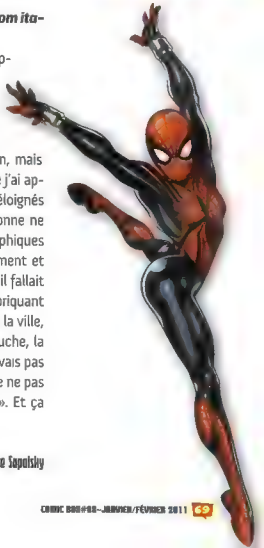
Vous mentionnez Spider-Girl. Qui est une série miraculée après avoir été arrêtée plusieurs fois...
Oui, on doit avoir le record ! Je crois que **Spider-Girl** a été annulée 6 ou 7 fois.

Comment vous viviez cela avec l'équipe créative : Tom DeFalco, Par Ollife puis Ron Frenz... Ce n'est pas évident d'être en sursis en permanence pendant 10 ans !
C'est certain ! On est devenus philosophes. Et on a, comme toujours, essayé de faire le travail le plus consciencieusement possible aussi longtemps qu'on nous a laissé le faire. À un moment, on avait des contrats de 6 mois. On se disait : « chouette, 6 épisodes de plus à faire ». Et quand ça se finissait, on nous annulait. Puis de nouveau 6 numéros et ainsi de suite pendant 10 ans.

Vous êtes connu internationalement sous le nom de Sal Buscema... mais votre vrai prénom c'est Silvio. Sal est un surnom qui vient de vos proches ou c'est un prénom professionnel que vous vous êtes choisi pour une raison particulière ?
Ah, voilà une histoire dont je me souviens (rires). Je sortais du lycée, et je n'arrivais pas trouver de travail dans le monde artistique.

C'était un problème d'intégration, à cause de votre nom italien ?
Non. C'était dû à l'armée. À l'époque, il y avait la conscription aux États-Unis. Et quand vous aviez 18 ans, vous deviez aller vous faire recenser auprès des autorités militaires. Et si on vous classait « 1A », vous pouviez être appelé à n'importe quel moment sous les drapeaux. J'avais l'opportunité d'aller à l'université étudier le dessin, mais j'ai préféré commencer à travailler tout de suite parce que j'ai appris directement des professionnels, pas de professeurs éloignés du terrain. Donc, quand j'ai eu cette classification, personne ne voulait me donner de boulot dans l'industrie des arts graphiques comme débutant, de peur que je ne sois enrôlé brutalement et que leur investissement sur moi soit réduit à néant. Mais il fallait bien que je vive ! Alors je suis allé à New York chez un fabriquant de bijoux. À cette époque, c'était le plus gros fabricant de la ville, voire du pays. Et quand j'ai passé mon entretien d'embauche, la personne que j'avais en face de moi m'a demandé si je n'avais pas un surnom plutôt que Silvio. Et j'étais si anxieux à l'idée de ne pas être pris que j'ai dit « oui, tout le monde m'appelle Sal ». Et ça m'est resté ! (rires)

L'univers de Spider-Man lui doit beaucoup. Non seulement Sal Buscema a dessiné la série Spectaculer Spider-Man pendant des années mais il a aidé à la création des versions premières de Spider-Woman (ci-dessous) et de Spider-Girl (en bas).



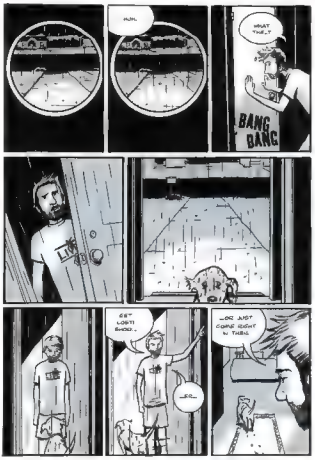
Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

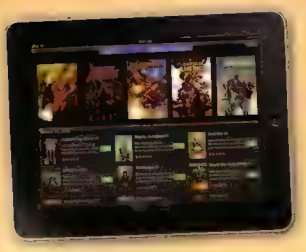
http://www.richbarrett.com/nathansorry/

Nathan Sorry

Nathan Sorry n'est pas mort le jour du 11 septembre. Non. Il s'est enfui. Et vous, que feriez-vous si vous étiez un jeune adulte dont la vie ne semble pas s'acheminer vers le brillant avenir que vous imaginiez adolescent, et que par un concours de circonstances, vous vous retrouviez proche d'une porte de sortie ? C'est le dilemme en face duquel se retrouve Nathan Sorry lorsque débute le webcomic éponyme. Nous sommes le 11 septembre 2001. La veille, Nathan Sorry a raté son vol de retour vers New York, et à l'heure qu'il est, les bureaux et collègues vers lesquels Nathan devait s'acheminer n'existent plus qu'à l'état de cendres. À moins qu'il ne donne de ses nouvelles, famille et amis doivent le compter parmi les victimes de l'attentat. Il se retrouve de plus maintenant en possession de l'ordinateur portable de son collègue décédé, ordinateur contenant les informations et l'accès direct à un compte en banque fantôme que son collègue lui a avoué alimenter sous une identité usurpée. Qu'auriez-vous donc fait à sa place ? Endossant cette nouvelle identité et laissant ainsi tout le monde le croire mort, Nathan décide de parcourir le monde à l'aide de cette copieuse somme d'argent, à l'aventure. Et dans un monde où de nos jours en trois clics n'importe qui peut trouver votre adresse ou même savoir via votre statut facebook où vous vous trouviez la veille au soir, ne pensez-vous pas que de vivre ainsi en marge soit très tentant ? Qu'on ne s'attende pas ici à une intrigue politique liée au 11 septembre, celui-ci faisant figure d'évènement auquel le protagoniste réagit, plutôt qu'un point central à la narration. Nathan Sorry est un thriller sous forme de fuite en avant, par le biais de laquelle le héros change drastiquement de style de vie, au fil de ses pérégrinations échevelées...

http://www.richbarrett.com/nathansorry/
Rich Barrett
Hebdomadaire - Créé en février 2009
Genre(s) : Aventure, Drame





Il y a une "nouvelle" application pour ça !

His face all red

Lors du dernier Halloween, les webcomicsnautes se sont délectés de ce court webcomic publié par Emily Carroll sous la forme d'un one-shot. His Face All Red est la [illegible] un drame familial empreint de mystère. L'histoire débute dans un bar chaleureux, peuplé de joyeux campagnards et d'un homme plus taciturne, observant en retrait celui qui, comme d'habitude, est le centre de l'attention : son propre frère, qui a toujours été beaucoup plus populaire que lui. Sauf que... S'agit-il bien ici de son frère ? Le doute plane pour le narrateur, puisqu'il raconte alors comment il est persuadé de la mort de son frère lorsque tous deux on traqué en forêt la bête sauvage qui me- [illegible] horrifique digne d'Edgar Allan Poe met l'accent sur une ambiance très pesante et toute en allusions, enrichie par une utilisation très particulière de la planche et qui n'aurait sans doute pas pu être possible via un autre support que le web. En effet, Emily Carroll a divisé la narration en longs cadres sombres que le lecteur doit faire défiler, ce qui augmente l'impression de profondeur de son conte, un peu comme s'il disposait de plusieurs couches, plusieurs niveaux de lecture, dans lesquels lecteurs et narrateur s'enfoncent. Un travail splendide jusqu'au dénouement final, qui s'étoffe par des illustrations à mi-chemin entre le livre d'illustrations pour enfants et Mignola.

Walking the Lethe

[illegible] y perdrait toute mémoire et conscience. Et c'est un peu à la [illegible] de Richard [illegible] ne occulte que Richard perd tout contrôle sur les évènements, lâchant ainsi sur le monde des vivants un esprit manipulateur [illegible] dant qu'il échoue lui-même à l'hôpital. Ce qui débute comme une réinterprétation du mythe d'Orphée et d'Eurydice s'arrête [illegible] emprunte ou l'intrigue elle-même. On pourra certes apprécier une certaine profondeur psychologique à la narration qui ajoute comme thème central aux desseins du protagoniste la mince [illegible] de même d'un gros manque d'unité et de motivation. Malgré le [illegible] retourne peu après sa brillante introduction... à l'oubli ! Peut-être s'agit-il là d'une métaphore géniale ET malencontreuse [illegible] n'oublier très rapidement ce webcomic qui en dehors de très

place net

Qui aurait imaginé que les comics pouvaient avoir des vertus thérapeutiques ? C'est cependant suivant cette optique que Comicspedia a vu le jour. Comicspedia est en effet un site qui recense, catalogue et résume soigneusement plus de 100 comic-books, selon leur champ d'application psychologique. Le créateur, Patrick O'Connor, un étudiant en doctorat de psychologie clinique estime sa démarche utile et nécessaire afin de fournir à certains thérapeutes un outil alternatif de communication avec leurs patients, suivant les intérêts de ceux-ci ou leur âge, par le biais de la bibliothérapie. Une initiative surprenante qui intéressera sans doute bon nombre de lecteurs de comics par sa qualité, à n'en pas douter. Un site en anglais, et approuvé par notre Docteur Psycho !
http://www.comicspedia.net/

Internet est une machine versatile, aléatoirement capable du meilleur comme du pire. Et lorsqu'elle met au jour Machine of Death, anthologie de nouvelles illustrées par des grands noms du webcomic autour d'un même thème en octobre dernier, elle démontre une fois de plus son efficacité. Il est dit qu'une machine est capable de prédire la façon dont vous allez mourir en disposant juste d'un échantillon de votre sang. Pas de date ni d'indications précises, juste quelques lettres en caractères gras, imprimées sur une simple feuille de papier, des informations vagues et obscures, et surtout très frustrantes, capturant ainsi toute l'ironie de la mort. Machine of Death est l'initiative de Ryan North, Matthew Bennardo, et David Malki, inspirée par un court strip publié par Ryan North dans son webcomic Dinosaur Comics (http://www.qwantz.com). Et dès janvier 2007, ces derniers ont invité quiconque à leur soumettre des histoires courtes sur le thème de cette machine de la mort pour en choisir les meilleures et les publier dans ce recueil, disponible maintenant à la fois sous forme de manuscrit en *.PDF en libre téléchargement afin que l'œuvre "touche encore plus de lecteurs" selon les éditeurs, mais aussi en édition papier. Et une fois que les rouages de la machine Internet sont correctement huilés et lancés, le succès est à la mesure de ce que l'on attend : énorme. Le buzz fut tel que l'anthologie déboula dès sa publication en octobre à la première place des meilleures ventes Amazon, détrônant même des grands noms de la littérature tels que John Grisham. Incontournable !
http://machineofdeath.net

MEDIA BUZZ

MARVEL TV "SMASH" !

Quatre mois. C'est le temps qu'il a fallu à Marvel TV pour se mettre en place, sous la houlette de Jeph Loeb, placé à ce poste début juillet. Et le vétéran des comics et de la TV n'a pas tardé à faire quelques recrutements de poids pour étoffer son équipe. Tout d'abord avec Eric Radomski, qui prend les commandes de l'animation. Ce dernier n'est pas un inconnu puisqu'il a participé à la création de Batman : The Animated Serie avec Bruce Timm et Paul Dini et Spawn. À ses côtés, Tracy McAndrew et Cort Lane veilleront au développement rapide de la division animation de Marvel et en dit long sur l'ambition de cette dernière. Ultimate Spider-Man étant déjà sur les rails, on peut espérer que les grands classiques Marvel seront à leur tour adaptés avec le même souci de fidélité aux comics d'origine.
Mais ce n'est pas tout ! Marvel a également levé le voile sur ses projets dans le domaine des séries "live". Et c'est sur ce point que Jeph Loeb est particulièrement attendu. Marvel TV a annoncé la mise en chantier de trois pilotes pour les deux prochaines saisons : Cloak&Dagger (la Cape et L'Épée), Hulk et un autre projet, encore secret, dont on dit qu'il pourrait être plus ou moins lié aux films en cours de production. Ces trois projets sont de véritables surprises. Cloak&Dagger sont des personnages urbains mineurs de l'Univers Marvel. Ils ont le mérite d'être facilement transposables. Il semble que le show soit orienté vers un public adolescent, façon Smallville.

Quant à Hulk, c'est LA grosse interrogation. Héros de deux films au succès relatif, présent de façon importante dans le film des Vengeurs, pourquoi ramener le personnage à la télévision ? Hulk est-il renvoyé sur le petit écran parce qu'il est "puni" ou simplement parce qu'il est plus facile à "vendre" aux chaînes de télévision en raison de sa précédente incarnation, il y a 30 ans ? Une chose est sûre, Marvel ne lésinera pas sur les moyens pour asseoir sa série. Elle a courtisé David Eick (qui a participé au succès de Battlestar Galactica) et Guillermo Del Toro (Hellboy) qui pourrait réaliser le pilote.

PHOTO EXTRAITE D'UNE VIDEO HUFFINGTON POST

"JE N'AI PAS ENCORE LU LE SCRIPT DÉFINITIF, MAIS NOUS AVONS BEAUCOUP PARLÉ DU PERSONNAGE [AVEC JOSS WHEDON]. CE QUI M'INQUIÈTE EST D'ARRIVER À APPORTER UNE ÉTINCELLE ET UNE ORIGINALITÉ AU PERSONNAGE APRÈS TOUT, IL EST LE SEUL [AU SEIN DES VENGEURS] À NE VRAIMENT PAS VOULOIR ÊTRE LÀ. TOUS LES AUTRES ADORENT CARRÉMENT LEURS SUPER POUVOIRS, MAIS PAS LUI. CE QUI POURRAIT ÊTRE UN PROBLÈME, IL SERAIT INCROYABLEMENT INTÉRESSANT DE PASSER DEUX HEURES AVEC LUI."

Webb surprend sur Spider-Man

Comme nous l'annoncions dans notre précédent numéro, le rôle féminin du film sera [illegible]. Les rumeurs [illegible] à [illegible] le [illegible] de [illegible] Stacy [illegible] Sony [illegible] Spider-Man [illegible] devront donc se faire une raison. Le Spider-Man de Marc Webb sera définitivement celui des origines, simplement transposé ne nos jours. Denis Leary (Rescue Me), vient de rejoindre le casting dans le rôle du père de Gwen justement, le Capitaine Stacy. Toutefois, [illegible] [illegible] [illegible]

Y le dernier film ?

Longtemps attaché à l'adaptation culte de la série de Brian K.Vaughan, DJ. Caruso vient de quitter le projet. Le réalisateur de **L'œil du mal** voulait adapter le comic-book, qui compte 60 épisodes, sous forme de trilogie. Un risque que le studio ne veut pas prendre. Le voilà qui s'en va donc. Il y a quelques semaines, un autre réalisateur, le français Louis Leterrier avait manifesté son intérêt pour le destin de Yorick, le dernier Homme. Faut-il rapprocher les deux informations ? Les paris sont ouverts...

LA RENTRÉE TV 2011 S'ESQUISSE

La fièvre comics ne semble pas retomber. En plus de **Walking Dead**, dont le succès surprise [illegible]

en ce moment. Le pilote est en pleine production avec l'actrice Miranda Otto dans le rôle principal. La série **Locke&Key** sera produite par Kurtzman et Orci, le duo de scénaristes de Transformers, qui ont déjà une autre série sur les ondes [illegible]

ASTRO CITY EN ROUTE

Kurt Busiek, co-créateur de la série Astro City, a donné récemment quelques informations sur la possible adaptation sur grand écran de cette dernière. Les droits ont été acquis par Working Title productions sur recommandation de Joel et Ethan Coen, grands fans d'Astro City et enfants chéris de la boîte de production en question. Busiek a écrit un premier jet lui-même et l'a remis aux producteurs. La balle est maintenant dans leur camp.

Des surprises dans Ghost Rider 2 ?

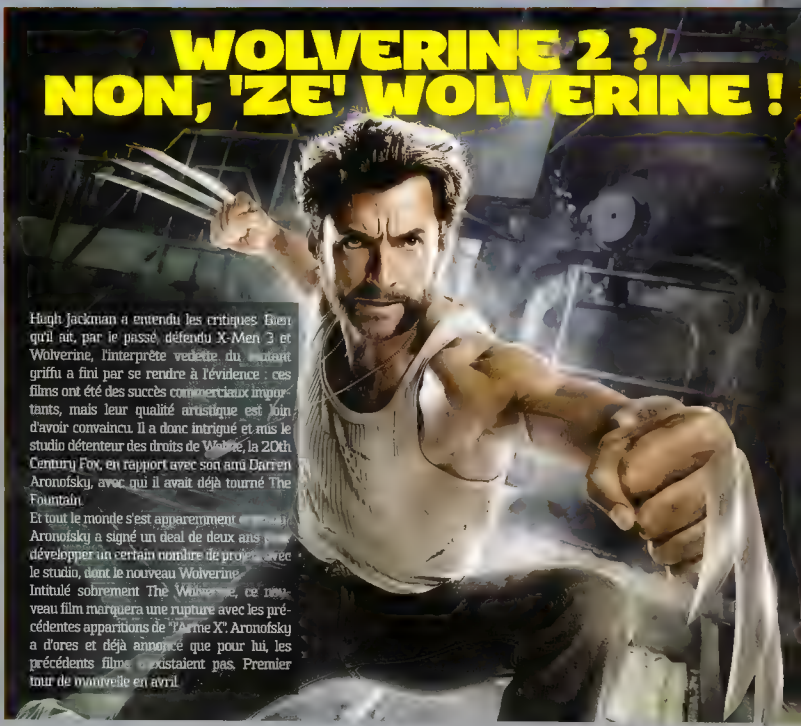
Nicolas Cage est en plein tournage de Ghost Rider 2: Spirit of Vengeance à [illegible]. Et des rumeurs [illegible] mènent à interpréter un photo en particulier, avec Cage et un jeune garçon. Ce dernier n'est pas noté dans la distribution mais les [illegible]

CHRIS NOLAN LACHE DE L'INFO

Comme d'habitude, ce n'est pas grand-chose, mais il faut savoir s'en contenter vu la discrétion du monsieur. L'info en question est le titre du prochain Batman qui s'intitulera donc : "The Dark Knight Rises". Un titre très en ligne avec celui du précédent, mais qui va sans doute être un casse-tête pour Warner France. Déjà, la traduction de Dark Knight en "le Chevalier Noir" avait fait débat, mais là, on peut s'attendre à tout. "Le Chevalier Noir se lève" ? "Le Crépuscule du Chevalier Noir" ? Les paris sont ouverts. Messieurs, mesdames de Warner Bros, fanboys et fangirls, écrivez donc à la rédaction, on fera le lien !

Et sinon que sait-on ? Rien, si ce n'est que le scénario prévoit deux rôles féminins majeurs (casting en cours) et un rôle pour Tom Hardy (déjà avec Nolan sur Inception) qui n'a pas encore été révélé.

WOLVERINE 2 ? NON, 'ZE' WOLVERINE !



Hugh Jackman a entendu les critiques. Bien qu'il ait, par le passé, défendu X-Men 3 et Wolverine, l'interprète vedette du mutant griffu a fini par se rendre à l'évidence : ces films ont été des succès commerciaux importants, mais leur qualité artistique est loin d'avoir convaincu. Il a donc intrigué et mis le studio détenteur des droits de Wolvie, la 20th Century Fox, en rapport avec son ami Darren Aronofsky, avec qui il avait déjà tourné The Fountain.

Et tout le monde s'est apparemment [illegible] Aronofsky a signé un deal de deux ans [illegible] développer un certain nombre de projets avec le studio, dont le nouveau Wolverine.

Intitulé sobrement The Wolverine, ce nouveau film marquera une rupture avec les précédentes apparitions de "l'Arme X". Aronofsky a d'ores et déjà annoncé que pour lui, les précédents films n'existaient pas. Premier tour de manivelle en avril.

SCOTT PILGRIM : GAME OVER ?

QUAND UN OVNI DE LA BD NORD-AMÉRICAINE EST PORTÉ À L'ÉCRAN IL N'Y A GUÈRE QUE DEUX SOLUTIONS. SOIT ON TOMBE SUR UNE PÉPITE DE GÊNE, SOIT ON S'ÉGARE. S'IL EST CERTAIN QUE LE FILM INSPIRÉ DE SCOTT PILGRIM JOUE AVEC LES RÈGLES, IL EST LOIN D'ATTEINDRE LA VIVACITÉ QU'ON ÉTAIT EN DROIT D'ATTENDRE D'UN MONDE BOURRÉ DE RÉFÉRENCES AUX JEUX VIDÉOS.

UNIVERSAL > DEPUIS LE 01.12.2010

Après avoir flashé sur une jolie fille, le canadien Scott Pilgrim devient la cible de la colère des sept ex-petits amis de la belle, dans une aventure qui enchaîne référence de gamers et riffs de guitares. OK. D'accord. Mais entre les scènes spectaculaires, on a quand même largement le temps de s'ennuyer. Et quand le film se réveille par instants, il est difficile de sortir de sa torpeur. Sur la mise en images, on ne fera pas de reproches au réalisateur qui a parfaitement matérialisé des éléments comme les groupies démoniaques de Patel. Ce n'est pas la fidélité au comic book qui fait tache mais bien une mise en scène qui se traîne, avec une direction d'acteurs guère mieux inspirée (à noter cependant que Mary Elizabeth Winstead en Ramona me semble trouver la note la plus juste). Adapter à l'écran le **Scott Pilgrim** de Bryan O'Malley n'est pas une tache facile. Ne serait-ce que parce le style de l'auteur défie les limites du réalisme et qu'à partir de là, dès qu'on transpose le tout avec des acteurs en chair et en os il y a comme un décalage. A plus forte raison, parce que dans le film d'Edgar Wright on s'ennuie ferme. Au moins la première demi-heure, avec une partie du casting qui, pour "faire genre", parle de manière atonale comme si nous étions dans un remake de l'Invasion des Profanateurs. Quand Scott se met à draguer Ramona, ça ressemble furieusement à une pâle copie de Woody Allen. Et, si Allen n'a plus grand chose à prouver en termes de cinéma, on s'étonne quand même de trouver cette influence dans un film destiné à un public nettement plus jeune. Certains apprécieront ce déséquilibre pour le moins "original" mais **Scott Pilgrim**, la BD, ce n'est pas cette originalité là. C'est une fusion réussie des codes des jeux vidéos et des relations humaines. Ou comment transformer les disputes avec les ex de sa nouvelle conquête en combats échappés de Tekken. Et, oui, il y a bien des passages où le film de Wright se réveille, où des bagarres font des clins d'oeil aux jeux de combat mais ils sont trop espacés, séparés par des minutes de mornes litanies rythmées seulement par l'apparitions de panneaux pour nous présenter les meubles ou les protagonistes (technique qui, une fois mise à l'écran, fait un peu le même effet que les "Wizz" qu'on trouvait dans l'antique feuilleton Batman). Exemple: quand le héros ressent comme des absences après avoir croisé Ramona pour la première fois, ce qui devrait être une aspiration se traîne. On sent que des choses sont là, que certains acteurs se démènent (comme quand Kim et Scott retournent jouer aux jeux d'arcade et que la jeune fille se montre acrobatique) mais la caméra ne semble pas posée au bon endroit. Et une fois encore une partie de la distribution semble penser qu'incarner un personnage de BD consiste à annoncer. Espérons que la sortie du film incitera le public à se tourner vers la BD (traduite en France chez Milady) mais l'adaptation, elle, ne fait que des étincelles que par intermittence. Ce n'est pas le pire film qui soit, loin s'en faut, mais le rendez-vous est manqué alors qu'il y avait matière à un **Kill Bill**. Il aurait sans doute été plus judicieux de passer par le dessin animé mais, dans tous les cas, d'avoir une réalisation plus nerveuse, un peu dans le style de Shane Blacks **Kiss Kiss Bang Bang** !

Xavier Fournier

LES HÉROS DC AU MUSÉE !

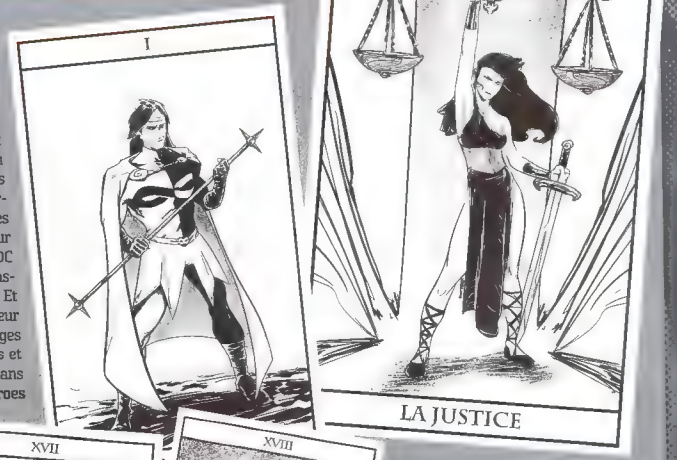
À L'OCCASION DES 75 ANS DE DC COMICS, L'AGENCE MYFACE ET WARNER BROS CONSUMER PRODUCTS QUI GÈRENT TOUTES LES MARQUES DU GROUPE, ONT SIGNÉ UN JOLI PARTENARIAT QUI RAPPROCHE BATMAN, SUPERMAN, WONDER WOMAN ET GREEN LANTERN DU MONDE DE L'ART CONTEMPORAIN. RÉCIT D'UN PROJET ORIGINAL ET D'UN VERNISSAGE AU PALAIS DE TOKYO QUI NE L'ÉTAIT PAS MOINS.

Parfois on peut passer de ringard à hype en un rien de temps. Ces derniers mois, c'est ce qui semble être arrivé aux geeks en tous genres et... aux super-héros DC ! De hobby caricaturé pour ados boutonneux à icônes de l'art moderne, il n'y avait qu'un pas que nos amis les super-héros de DC Comics (qui fêtent tout de même leurs 75 ans), ont assurément franchi le 14 octobre dernier, en s'offrant une queue interminable devant le Palais de Tokyo, à Paris et plus de 1 000 personnes présentes au vernissage de leur exposition temporaire « Art collection ». Pas la peine néanmoins de vous ruer là-bas, les œuvres présentées ce soir-là aux chanceux invités dont nous faisions partie n'y sont plus. En revanche, vous pourrez les voir tout le mois de décembre si vous passez par la capitale, à la Galerie Devos, 7 rue Bonaparte dans le 6e arrondissement. Sinon, vous pouvez aussi les admirer sur le site internet de l'agence qui organisait l'événement avec Warner : wwww.myface.nu. Et après Paris, elles seront exposées à Londres et à Berlin ! Alors de quoi s'agissait-il exactement ? De tirages photos grands formats de Batman, Superman, Wonder Woman et Green Lantern, retouchés digitalement et montés sous Diasec, une sorte de plexiglas haut de gamme qui conserve aux œuvres une tenue impeccable pendant des années. Sorte de fusion entre la peinture et l'art numérique, les œuvres présentées ce soir-là étaient somme toute assez inégales, même si on en aurait bien mis certaines dans notre salon ! Issues d'un concours démarré en mai 2010 et réunissant des artistes du monde entier, elles n'étaient pas révolutionnaires, mais très agréables à regarder. Allant de 500 à 3 400 exemplaires numérotés, ces tirages sont vendus en moyenne 950 euros, hors frais de livraison. Le jury a désigné les 2 meilleures parmi les 56 œuvres retenues lors du concours, mais les gens présents ce fameux soir n'étaient pas vraiment d'accord avec ce choix... Il y avait unanimité en revanche sur les autres Diasec disponibles : ceux des couvertures originales les plus iconiques de DC comics, que l'on peut voir actuellement sur www.artsuperhero.com 157 couvertures exactement ont été produites en édition limitée pour cet autre projet intitulé **Covers collection**. Elles sont vendues entre 295 euros (pour les éditions petit format disponibles à 3 000 exemplaires) et jusqu'à 3 400 euros pour les happy-few qui possèderont un des 30 exemplaires numérotés grand format. Enfin, si votre budget ne vous permet pas de rêver acquérir une œuvre pareille, sachez que la galerie édite également des tee-shirts vendus sur place ou chez Colette ! En tout cas, on ne peut que saluer ce partenariat entre Myface, Art concept & Gallery et Warner Bros Consumer Products, la division de Warner qui s'occupe des produits dérivés et de la notoriété des marques de la maison. Car il est clair que cet événement a permis à de nombreuses personnes de mieux connaître ces super-héros. Particulièrement Green Lantern qui sera bientôt sur les feux de la rampe au cinéma et que des tas de gens présents ce soir-là ont tout bonnement découvert ! Enfin, quelques people étaient eux aussi passés par là, notamment la jolie Emma de Caunes, qui ne manque pas d'humour et qui était venue au vernissage habillée comme Spider-Woman ! Entre cet événement et la tonne de tee-shirts super-héros vendus chez Célio, le commun des mortels n'a plus aucune excuse pour ne pas reconnaître les héros DC ! Gare à vous les amis, les geeks ont d'ores et déjà pris le pouvoir !

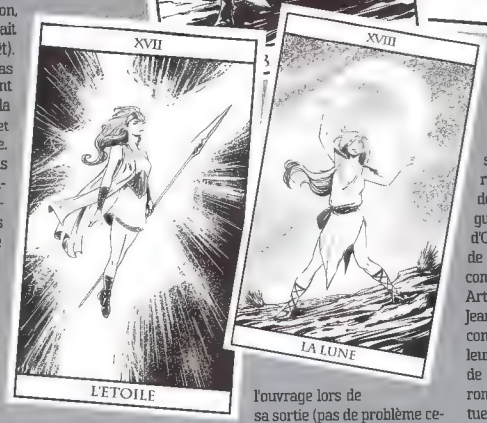
Lise Venkemmen

"LA BATAILLE DES FORTS" JOUE LA BONNE CARTE

VOUS NE CONNAISSEZ PAS ARTHUR WHITE, L'AUTEUR VEDETTE DU LABEL DB1, QUI A AUSSI SIGNÉ QUELQUES PETITS TRUCS CHEZ LES PRINCIPAUX ÉDITEURS AMÉRICAINS DU MOMENT ? VOUS N'AVEZ JAMAIS LU SON COMIC-BOOK, LA « BATAILLE DES FORTS » ? NORMAL, CE CHER ARTHUR N'EXISTE QUE DANS L'ESPRIT DU ROMANCIER GUILLAUME GONZALES. MAIS SON ÉDITEUR SE DÉMÈNE POUR MATÉRIALISER L'HISTOIRE, EN SORTANT AU PASSAGE UN JEU DE TAROTS...



Avouons-le, quand le roman "la Bataille des Forts" est paru aux éditions Kyklos, courant 2010, il a échappé à notre balayage sonar. Et pourtant, forcément, ce polar riche en super-pouvoirs, avait toute sa place dans Comic Box vu les thèmes qui y sont abordés. D'autant qu'un des protagonistes principaux, Arthur White, est un auteur de comics (qui a d'ailleurs Marvel et DC dans son CV) à qui la prophétesse Cassandre prédit certains soucis familiaux. Et quelque part dans tout ça, rode un tueur en série. Rajoutez d'autres personnages aux capacités mentales extraordinaires et vous avez quelque chose qui n'est pas sans rappeller, à certains égards, la série Heroes (dans la première saison, quand le feuilleton était encore digne d'intérêt). En effet, difficile de ne pas faire le raprochement avec Isaac Mendez, à la fois auteur de comics et prophète à sa manière. N'allez cependant pas croire que cette communauté d'esprit résume la "Bataille des Forts" à un clone de Heroes. Si référence comics et enquête policière cotoient des allusions aux tarots de Marseille, le roman de Guillaume Gonzales a une personnalité propre et sympathique (même si le style est par endroit un brin ampoulé). Mais comme nous le disions, nous avons loupé le coche et n'avons pas perçu l'ouvrage lors de sa sortie (pas de problème cependant, puisqu'il est encore en librairie et fera sans doute une bonne lecture pour les vacances de fin d'année).



Pour autant, il ne s'agit pas ici de rétablir la lacune mais bien de parler d'une extention atypique du roman : la sortie, mi-décembre, du jeu de tarot très spécial utilisé par la prophétesse à l'intérieur de l'histoire. Pour l'occasion Kyklos a demandé à l'illustrateur Jean-Marie Minguez (dessinateur de Carabosse chez Vents d'Ouest) de s'occuper de la mise en images de ce coffret contenant 22 arcanes, signés comme il se doit par le « célèbre » auteur Arthur White, accompagnés d'un poster. Jean-Marie étant lui-même un auteur de BD confirmé et un fan éclairé de comics (d'ailleurs c'est une connaissance de longue date de la Comic Box Team), le résulat (tarot + roman) ne peut qu'interpeller les fans habituels de super-héros. !

X.F.

THE WALKING DEAD : LA TÉLÉ EST MORTE, VIVE LA TÉLÉ !

L'ADAPTATION EN SÉRIE TÉLÉ DE THE WALKING DEAD EST UN SUCCÈS À LA FOIS ARTISTIQUE ET PUBLIC. PLUSIEURS MILLIONS DE TÉLÉSPECTATEURS AMÉRICAINS SUIVENT DÉSORMAIS LE GROUPE DE SURVIVANTS MENÉ PAR LE SHÉRIF RICK GRIMES SUITE À UNE INVASION DE MORTS-VIVANTS. RETOUR SUR LA RECETTE DE CETTE ADAPTATION RÉUSSIE, AVEC NOTAMMENT SA PRODUCTRICE.

Les séries télé basées sur des bandes-dessinées américaines, mais qui ne sont ni des séries animées, ni des séries de super-héros, ça ne court pas les rues. Et pour des réussites comme **Les Contes de la Crypte** et la très brève **Harsh Realm**, combien de **The Crow : Stairway to Heaven**, **Sabrina La Petite Sorcière** et autres **Swamp Thing** ? Heureusement, **The Walking Dead** fait partie de la première catégorie.

DES HÉROS PAS COMME LES AUTRES

Pas de super-héros, cela semble d'ailleurs être le credo de Gale Anne Hurd, la productrice exécutive de la série : avec les deux derniers films **Punisher** et les deux **Hulk**, l'ex-comparse de James Cameron a déjà produit 4 longs-métrages basés sur des personnages de comic-books, mais des personnages qui ne répondent pas véritablement à la définition généralement admise du super-héros. Frank Castle utilise des méthodes souvent similaires à celles des vilains, tandis que Bruce Banner passe plus souvent son temps à fuir qu'à défendre la veuve et l'orphelin. Un choix que Hurd admet volontiers lors d'une interview qu'elle nous a accordée : « *Si vous regardez les autres films que j'ai produits, notamment ceux que j'ai faits avec James Cameron, que ce soit Terminator, Aliens ou Abyss, les personnages n'étaient jamais des super-héros.* » Et d'ajouter : « *Il s'agit de personnes ordinaires qui se retrouvent dans des situations extraordinairement difficiles. Je me retrouve vraiment dans ces personnages. C'est pareil pour le Punisher : il a des aptitudes particulières, mais il n'a pas de super-pouvoirs pour autant. Et dans* **L'Incroyable Hulk**, *ce que je trouvais intéressant était l'épreuve que doit affronter Bruce Banner de ne pas savoir quand allait apparaître le Hulk ni ce qu'il allait faire.* » La productrice semblait donc le choix idéal pour porter au (petit) écran l'un des plus grands succès de la BD US de la dernière décennie, hors héros costumés. Mais pourquoi une série plutôt qu'un long-métrage, alors que les films de zombies ont fait un retour fracassant depuis quelques années (avec notamment **28 Jours Plus Tard** de Danny Boyle) ? Pour Gale Anne Hurd, la réponse était évidente : « *Robert Kirkman a toujours envisagé* **The Walking Dead** *comme une histoire sans fin qui suit un groupe de personnages. Et pour comprendre ces personnages, cela nécessite plusieurs heures, beaucoup plus qu'avec un film de 2 heures par exemple.* » D'autant que le comic créé en 2003 par le scénariste Robert Kirkman (**The Haunt**, **Image United**) flirte aujourd'hui avec les 80 numéros, fidèle à son concept du « *film de zombies qui ne s'arrête jamais* ».

Gale Anne Hurd, la productrice exécutive de The Walking Dead.

Et si Frank Darabont, le réalisateur et scénariste derrière cette version télé est surtout célèbre pour ses longs-métrages (**Les Évadés**, **La Ligne Verte**, **The Mist**...), il connaît aussi très bien le monde des séries télé pour avoir écrit de nombreux épisodes des **Contes de la Crypte** et des **Aventures du Jeune Indiana Jones** dans les années 90.

FIDÉLITÉ DANS LA TRAHISON

C'est AMC qui a commandé la série : il s'agit d'une chaîne du câble américain, qui diffuse déjà des séries reconnues et multi-récompensées telles que **Breaking Bad** (diffusée en France

sur Orange cinéma séries et Arte) et **Mad Men** (sur Canal+ et Série Club). Bref, liberté totale pour montrer des morts-vivants en train de dévorer leurs proies ! Et si la première saison (qui compte 6 épisodes) reste globalement fidèle aux 6 premiers numéros de la version papier (Rick Grimes sort du coma pour découvrir un monde dévasté par les zombies puis part à la recherche de sa femme et de son fils à Atlanta), certains personnages ont été créés de toutes pièces, certaines situations ont été rallongées et des sous-intrigues ont été ajoutées. À l'image d'un **Ultimate Spider-Man**, qui se permet d'attendre plusieurs numéros avant de voir Peter Parker revêtir le costume de l'Homme-Araignée, là où Ditko et Lee se devaient d'introduire leur nouveau héros en seulement quelques pages dans **Amazing Fantasy #15** en 1962, la version télé de **Walking Dead** prend son temps. De l'aveu même de Kirkman, il s'était dépêché de raconter beaucoup de choses en peu de numéros tant il n'était pas certain du succès du titre.

Pour Gale Anne Hurd, ces changements apportent également une dimension supplémentaire : « *On veut que les fans du comic soient surpris. On ne veut pas qu'ils sachent où l'histoire va aller, quels personnages vont arriver ou qui va mourir !* » Et ça marche. La ville en ruines d'Atlanta devient un personnage à part entière de cette première saison, là où elle n'était que brièvement visitée dans la version papier.

Des modifications assumées par le reste de l'équipe, à commencer par Sarah Wayne Callies (**Prison Break**), qui incarne Lori, la femme du shérif Rick Grimes ; pour l'actrice que nous avons rencontrée lors du MIPCOM de Cannes, « *les fans de ce comics sont très intelligents car ce n'est pas une œuvre qui use de facilités. Quand ils regarderont la série, ils seront tout à fait conscients du fait qu'on ne pouvait pas faire une adaptation page par page, en suivant à la lettre ce que Robert a écrit. Ça aurait été réducteur et ennuyeux. C'est notre job de créer quelque chose de différent, avec une identité propre.* »

DES PERSONNAGES BIENS VIVANTS

Des décisions qui ont toutes été validées par Robert Kirkman lui-même, très impliqué en tant que producteur exécutif de la série, mais également comme scénariste d'un épisode. Lui aussi présent à Cannes, il nous y a expliqué à quel point il aurait détesté voir une copie carbone de son œuvre. Quand on lui suggère que c'était notamment le problème du film **Watchmen**, Kirkman acquiesce : « *Malgré son style et ses effets spéciaux incroyables, je savais déjà comment il allait se terminer. À cause de ça, ce n'était pas une expérience cinématographique totale. Pour moi, c'était comme voir une pièce de théâtre ou comme si quelqu'un rejouait le comic rien que pour moi dans mon salon. Je suis vraiment content qu'on ne fasse pas ça avec la série.* » Là où la série est d'une fidélité absolue à l'œuvre de Robert Kirkman, c'est dans l'aspect qui a propulsé **The Walking Dead** au-delà d'une simple série sur une invasion de zombies : ses personnages. Toute la complexité de Rick Grimes et le début de son évolution - d'un shérif de province en un leader malgré lui - sont déjà visibles dans les premiers épisodes, au grand bonheur de l'acteur Andrew Lincoln (**Afterlife**) : « *Pour un acteur, c'est très excitant d'avoir l'opportunité de passer autant de temps sur un personnage comme Rick Grimes, qui va subir un changement extraordinaire. Au fil du comic, il devient un être complètement différent de ce qu'il était. C'est le genre de parcours dont rêve tout acteur.* » Pour la suite, les deux comédiens attendent d'ailleurs impatiemment certaines intrigues bien précises du comic. Pour Callies, c'est « *la ferme de Hershel, avec son lot de promesses déçues et de trahisons.* » Quant à Lincoln, il espère que son personnage subira les mêmes « *blessures* » *que son homologue de bande-dessinée, symbole selon lui que « dans cet univers, tout le monde est en danger.* »

UN SUCCÈS MONSTRE

Les quatre premiers épisodes qui ont été diffusés au moment où cet article est écrit ont été d'énormes succès d'audience aux États-Unis : près de 5,3 millions de téléspectateurs ont regardé le premier épisode le soir d'Halloween ; parmi eux, 3,6 millions de personnes entre 18 et 49 ans, soit le record historique pour le câble gratuit américain sur la cible privilégiée des annonceurs publicitaires ! Rien que ça ! Et l'audience est restée stable pour les épisodes suivants. Dans la foulée, AMC n'a donc pas hésité à passer commande d'une deuxième saison de 13 épisodes (le double de la première), qui ne sera pas diffusée avant au moins octobre 2011 aux USA. La série a également été lancée simultanément dans plus de 150 pays dans 33 langues différents... sauf en France où le groupe Fox International Channels n'a pas de chaîne de télé sur laquelle diffuser des séries. Si les morts-vivants sont bien là, les vivants aussi, et ils ne comptent pas disparaître de si tôt !

Romain Wigta

match2box

SUR TWITTER : twitter.com/comicbox

Merci à nos lecteurs d'avoir joué le jeu suite à notre appel désespéré de ne pratiquement avoir aucun retour les fois où nous avons publié du DC. Cette fois vous n'avez pas tardé à vous manifester et c'est tout ce que nous voulions ! Non pas pour remercier pour tel ou tel choix mais bien parce que ça nous permet d'être mieux en phase avec vos attentes... Allez, voyons de plus près votre prose !

R.I.P. WILDSTORM

Chers amis, bonjour ! Je dis chers amis parce que j'ai passé ces 18 dernières années à lire des comics (j'ai accessoirement vieilli et procréé). J'ai trente ans depuis quelques mois, et je viens d'apprendre la nouvelle qui me fait vous écrire : la fin de Wilstorm. C'est le glas qui sonne pour moi. J'avais arrêté d'acheter Marvel et DC en début d'année parce que je trouvais ces deux grosses boîtes inintéressantes, puisque que tentant de réinventer la roue tous les six ans environ. Je m'étais tourné vers Image, Avatar, IDW et autres petits éditeurs, tout en restant un fan de la première heure des personnages Wilstorm. Et là, j'apprends que Wilstorm, c'est fini... J'ai commencé à aimer les comics avec le tout premier numéro de WildC.A.T.S. Ce qui ne sortait pas en VF, je le trouvais en VO. Comme beaucoup d'entre nous, j'en suis sûr, j'ai mouillé mon froc en voyant the Authority et me suis bien pris la tête devant Planetary et Astro City. C'est là que tous les grands auteurs de ces quinze dernières années ont pu créer des ponts entre les bouses des Big Two et les indépendants. Je parle de gars comme Vaughan, Ennis, Ellis et surtout Millar. Sans cet éditeur, on n'aurait pas eu un tel éclairage sur les titres Vertigo. Et encore je n'ose même pas parler du maître parmi les maîtres, Alan Moore. Nuff Said... Et donc, les gentils pontes de DC-AOL-Time Warner n'ont rien trouvé de mieux que de les mettre à la poubelle, tout en faisant une offre à Jim Lee qu'il ne saurait refuser. Je ne blâme pas ce dernier. Bien qu'il soit le créateur de Wilstorm, il n'était pas seul. Je pense à des gens comme Scott Dunbier, qui a eu la bonne idée de se barrer chez IDW avant que le navire ne soit totalement coulé. Donc, je suis triste. Très triste même. À l'heure où j'avais décidé d'arrêter d'acheter 95 % des séries que je suivais depuis des années (crise et agrandissement du foyer obligent), Wildstorm ferme ses portes. Peut-être n'est-il plus temps de tourner la page mais de fermer le comic-book. Allez ! C'est l'heure du biberon ! Je continuerai néanmoins à vous acheter jusqu'à ce que mort s'en suive ! Bien à vous,

Sylvain Tessier

Cher Sylvain. Tu parles de biberon ? Justement il faut faire attention à ne pas balancer le bébé avec l'eau du bain. Si l'entité Wildstorm disparaît sur le plan administratif ce n'est pas la fin pour la plupart des séries du label qui vont simplement se réincarner chez DC. Et Astro City, qui est un creator-owned de Kurt Busiek, ne va pas s'arrêter pour autant. Il reste des choses à lire et même en se limitant à Wildstorm les auteurs et les personnages qui constituaient son noyau ne sont pas morts. Refermer définitivement la page des comic-books nous semblerait donc un brin prématuré.

TRAHISONS

Tout d'abord je tenais à saluer la qualité de votre revue. Je vous ai découverts un peu par hasard il y a deux ans aussi j'ai été agréablement surpris. Lecteur des revues comme Wizard, Previews, Toyfare et autres, je ne savais pas qu'il en existait une synthèse française ! :) Assurément vous avez quand même plus d'interviews de qualité et votre revue reste très équilibrée compte tenu des nombreux univers existants ! Je fais partie des très anciens collectionneurs sur la place de Paris et... je suis un fan de DC Comics !!! À 5 ans, j'avais la chance de pouvoir lire des revues comme le Fantôme, Mandrake, Superman Poche, Green Lantern, Flash, Guy l'éclair, Strange, Titans, Zorro, Tarzan, Blek, les elvifrance (précoce le petit :) etc... À aujourd'hui 39 ans, je ne saurais que trop remercier mon oncle qui m'aura fait découvrir ces univers magiques et colorés. On ne le dit pas assez mais c'est aussi aux anciennes générations que de faire partager notre passion auprès des plus jeunes. Après une petite pause de quelques années, le virus des super-héros ne demandant qu'à ressortir, je me suis remis à collectionner dès l'arrivée de Semic en France, les fameuses versions intégrales et autres récits complets Marvel. Et puis c'est lors d'un salon de BD près de la gare d'Austerlitz à Paris que je fis l'acquisition de quelques comics VO histoire de comparer avec mes vieux Strange et autres séries.... Quelle ne fut pas ma déception que de me rendre compte de l'importance de la censure et de la piètre qualité des traductions !!!! Vous en parliez sur le CB #66. Je crois que le lecteur moyen ne se rend pas compte (ou plus compte) de la multitude d'erreurs de traduction. Sans oublier le fait que c'est parfois le sens même de la "bulle" ou de l'histoire qui est faussé. Un bon exemple c'est celui concernant le combat entre Daredevil et le Tireur sur l'épisode de Strange (Daredevil 181 - Death of Elektra) lorsque sur une corde suspendue le tireur glisse et Daredevil le rattrape et finit par lui dire en français "Non... Je lâche (sous-entendu je ne peux plus tenir)" alors que sur la version US Daredevil lâche le tireur volontairement en lui disant tu ne tueras plus... D'où la haine absolue liant ces deux personnages. Et malheureusement les exemples sont très nombreux (God loves man kills devient Dieu crée l'homme détruit...) Je suis donc partagé sur des maisons d'édition comme Lug, Aredit, Semic et Panini. Ils ont à la fois amené les super-héros en France mais ils ont en même temps fait beaucoup de mal aux séries (dès lors que l'on sait que l'on disposera pour partie d'un lectorat de collectionneurs et de puristes) trop d'épisodes mis à l'index ou jamais publiés, des parutions dans le désordre, des mauvaises traductions, des dessins et des cases voire des pages manquantes, des formats de pages transformés, des prix parfois prohibitifs etc... [...] Voici maintenant quelques sujets et articles que vous pourriez envisager de faire (n'étant lecteur que depuis deux ans je ne sais pas si les sujets cités auront déjà été écrits). Rubriques personnages oubliés : Rom le chevalier de l'espace (la fin n'ayant jamais été publiée en français), Doc Savage, Gardiens de la galaxie, The Ray, Killraven. Articles sur persos : le Spectre, Magik et les new mutants, la cape et l'épée (cloak and dagger), Crâne Rouge, Molecule Man, Magneto... Article sur la magie et comparaisons entre les visions de DC et Marvel : Spectre, Dr Fate, Sorcière Rouge, Dr Strange etc... Article sur la retranscription des mythologies sur les super-héros : ex Thor et les Asgardiens. Article sur les super-héros asiatiques et africains (à l'heure de la mondialisation...) chez les principaux éditeurs. Article sur le boom des ninjas et des arts martiaux (Shadowland pour Daredevil, revamp d'Iron Fist... Bonne continuation et Take care and be safe !

Nitn

Cher Mus. Il y a un dicton d'origine italienne ("Traduttore, Traditore") qui revient à dire "Traduire, c'est trahir". Et il est clair qu'une BD d'Alan Moore (ou d'un autre auteur) traduite par Pierre, Paul ou Jacques reste la version traduite plus que la parole d'Alan Moore lui-même. Et ça même dans le meilleur des cas, quand le traducteur fait sérieusement son travail. Dans ces cas-là, cela devient la meilleure version disponible en français mais la personne qui traduit devra forcément faire des choix et modifier des choses (différences de tournures de phrases, références peu connues en France qu'il faut alors transposer...) Après... Après il y a d'autres traducteurs moins assidus qui y vont hélas à la hache sans le respect de la personnalité du héros et de l'auteur. Et la chose existe également hors comics dans les autres médias (si vous avez la télé numérique, essayez de regarder la bande son VF d'une série américaine tout en affichant les sous-titres et vous risquez fort de vous marrez devant les écarts). Bref il y a du bon et du moins bon dans les « trads ». L'idéal reste alors de repérer le nom du traducteur quand il est crédité et de faire part de votre avis aux éditeurs concernés de manière à encourager la carrière de ceux qui vous conviennent

et inciter les responsables à faire appel à ceux-là (attention cependant à ne pas organiser des campagnes toutes envoyées de la même rue ou de la même origine, ça se voit). Pour les suggestions d'articles beaucoup d'entre eux ont été traités au fil des ans. Le Spectre, Thor et les Asgardiens (pas plus tard que CB #67) pour ne citer qu'eux. Doc Savage et Rom ont déjà fait l'objet de Héros Oubliés (c'était bien avant que Doc revienne dans les comics à l'occasion du label First Wave). Mais sans doute que la présence dans ce numéro du dessinateur qui a lancé Rom, Sal Buscema, sera un bon lot de consolation !

PLANCHES BARBARES

Je viens de terminer le numéro 67 et je ne regrette pas mon achat. J'en profite pour vous remercier d'avoir mis une BD de DC avec GL et Dr Fate, ça change un peu de Marvel... J'ai longtemps "collectionné" les revues mensuelles, mais au final tous les crossover et les histoires se déroulant dans un nombre infini de revues et dont certaines ne m'intéressent pas ont fini par me lasser. Aujourd'hui je préfère acheter l'histoire complète sous forme d'album relié, au final ça revient moins cher et ça a plus de gueule dans une bibliothèque, qu'une succession de mensuels avec des numéros qui ne se suivent pas parce que l'histoire débute dans une série, continue dans une deuxième et se termine dans une autre encore... Comicbox me sert donc de fil d'Ariane, me permet de voir quelles sont les orientations des grandes maisons d'édition. Du coup, je me fais une liste de prévisions de ce que je vais acheter ou pas en albums... et ensuite je me décide ou pas en comic-shops.... Pour en revenir à Comicbox, il serait sympa de faire des sortes de portfolios dédiés à des dessinateurs. J'aimerais bien aussi à la place d'une BD "tronquée" comme celle du Marvel graphic-novel d'X-Force 6 pages de dessins (et juste des dessins) d'un artiste tel que Lee ou Benes par exemple. Quelques reproductions de planches en noir et blanc de la grande époque, Kirby, Ditko ou plus récente comme Ross et ses peintures extraordinaires de réalisme... Pour finir, il faudrait aussi mettre de l'heroic-fantasy dans ce magazine, du Conan, du Death Dealer, du Frazetta, du Boris, du Jusko... Et pourquoi pas un poster ? Voilà ma contribution à 5 centimes, bonne continuation et j'espère qu'une ou deux remarques retiendront votre attention et que d'ici quelques mois, je sois agréablement surpris en ouvrant votre mag'.

Bran

Cher Bran. Des planches lancées comme ça de Kirby ou de Ditko, sans leurs explications, ce serait un peu frustrant et il existe d'ailleurs bien des artbooks qui remplissent déjà ce rôle, avec tous les détails nécessaires. Par contre, promis, on cogitera sur la manière d'aborder les barbares dans les comics. Encore que Boris soit surtout un illustrateur hors comics (en dehors de quelques trading-cards et de couvertures occasionnelles comme Prime).

DÉBAT ANIMÉ

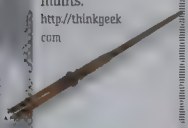
Parlons animation. Est-ce une impression ou les animes sont bien plus aboutis chez DC ? Je parle surtout de l'image, des dessins. Je trouvais X-men Evolution très bien, pas de souci. Mais j'ai jeté un coup d'œil à Wolverine and The X-men, et on dirait qu'il n'ont pas fini les dessins (mode dessin animé des années 80), regardez juste la coupe de Gambit, et l'absence de mouvements dans ses cheveux (encore une fois, je ne parle pas du scénario qui avait l'air super !), ou Ultimates Avengers 2 avec le costume simpliste de Black Panther ! En comparaison, on a les 2 minutes de Young Justice qui vont déchirer je pense (je pourrais parler de Batman Under the Red Hood mais disons que comme c'est un film, ils ont peut-être mis plus de moyens), donc je ne parlerai que de la Justice League (pour ne citer que ceux-là). Y a t-il une explication ? Suis-je "trop difficile" ? Merci pour votre article sur Chris Giarusso, je m'étais vraiment éclaté en lisant ses trips dans les marvel VO.
Continuez continuez continuez !!!!
PS : les pages de previews plutôt que des pubs, ça vaut mille fois le coup.

Cher Mike. Il y a une certaine expérience des dessins animés DC chez Warner, qui a pour ainsi dire occupé la place pratiquement sans interruption depuis le début des années 90. Marvel a dans le même temps loué les droits de ses personnages à des studios différents qui ont à chaque fois dû réinventer la roue, sans réelle transmission de l'expérience acquise sur les projets précédents. Cela dit avec la mise en place réelle d'un studio Marvel qui va, entre autres choses, penser animation, l'écart devrait se réduire au fur et à mesure.

C'EST MAGIQUE !

Voici un gadget qui séduira avant-tout les fans de Harry Potter : une baguette magique pour contrôler sa télévision. Elle réagit au mouvement. 13 fonctions sont programmables : monter et baisser le volume, changer de chaînes... Un objet de luxe à ne pas laisser entre toutes les mains.

http://thinkgeek.com



LE MAGASIN DES HÉROS !

Les super-héros du réel sont à la mode aux USA (cf **Comic Box #53**). Un site s'est spécialisé dans la vente de produit pour les (super) héros. Vous trouverez des capes, des masques, des fusils lançant des balles en mousse et... de la poudre d'intelligence ? Si ça ressemble à une blague, ce n'en est pas vraiment une. Certains produits sont "bidons" mais, en réalité, l'argent est destiné à un organisme qui apprend aux enfants à lire et à écrire.

www.superherosupplies.com

BLACKEST NIGHT ACTION FIGURES SERIES 1, 2 & 3

Blackest Night continue d'être l'une des "marques" phare de [illegible] Elle [illegible] la [illegible] des trois dernières années de [illegible] Après la saga éponyme [illegible] Les héros et vilains [illegible] Black Lantern, mais elle ne sera pas la seule : Terra, [illegible]

COVER GIRLS OF THE DCU HAWKGIRL STATUE

Elle est belle, elle est forte, elle est têtue... Bref, une héroïne qui a su se hisser au sommet des personnages préférés des lecteurs. Après avoir été croquée par Adam Hugues pour la série de mini-busles Women of the DC Universe, Hawkgirl a le droit à une statue, encore basée sur un design de "Mister" Hugues. Elle mesure 24 cm de haut. Elle est toute en résine. Les détails semblent très réussis. Force est de constater que la demoiselle sait mettre ses atouts en avant . Le prix reste raisonnable : 99 $. Pour une statue de ce standing, c'est un avantage majeur.

[illegible] CHIBI STATUE

Le Fauve nous est présenté dans une version en résine de 45 cm de haut. Concentré, la pose du héros correspond parfaitement à ce que l'on imagine. Cependant, cette belle pièce a un coût plutôt élevé : 250 $. Une édition limitée à 200 exemplaires sera disponible pour le même prix. Cette édition comportera deux éléments "bonus" : une lithographie représentant le design initial de la statue et une main alternative tenant un livre.

BETA RAY BILL STATUE

Thor sera à l'honneur l'année prochaine, grâce à son adaptation cinématographique. Mais son collègue Beta Ray Bill ne sera pas en reste. Bowen Designs lui fait une place de choix dans sa collection de statues en résine. Pas moins de 40 cm de haut pour un prix un peu élevé (200 $) mais qui reste correct quand on le compare aux autres productions Bowen. Il ne manque plus que Thunderstrike pour compléter la collection.

Cult Corner

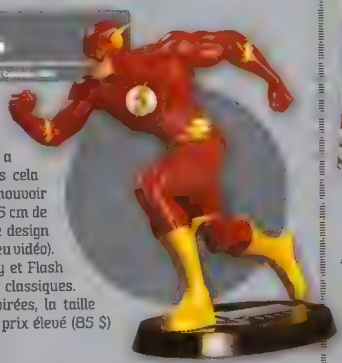
L'actualité des produits dérivés

HOBGOBLIN
POLYSTONE STATUE

Le Super-Bouffon (Hobgoblin en VO) est le vilain à la mode dans les revues Spider-Man aux USA. Sideshow s'est empressé de "surfer" sur la vague et proposera en début d'année prochaine une superbe statue mettant en scène le Bouffon orange et bleu. Aussi large que haute (43 cm de largeur et 40 cm de hauteur), cette pièce est toute en résine. Comme d'habitude, une version collector sera disponible pour le même prix. Vous pourrez interchanger sa tête avec la tête démoniaque du Bouffon (à l'époque où il était possédé par le Demogoblin). Même si son prix est élevé (299 $), cette statue reste un morceau de choix pour les fans du Tisseur.

DC ONLINE STATUES
BLACK CANARY & FLASH

Deux nouvelles statues viennent agrandir la galerie de DC Online, le tristement célèbre MMORPG de DC et Sony. La sortie du jeu a été repoussée à février 2011, mais cela n'empêche par DC Direct de le promouvoir avec des mini-statues. Seulement 15 cm de haut pour ces objets en résine. Le design est bien sûr de Jim Lee (designer du jeu vidéo). Malheureusement, Black Canary et Flash restent des personnages très classiques. Même si les poses sont inspirées, la taille relativement petite pour un prix élevé (85 $) en dissuadera certains.



TRUE BLOOD
FROM LOVE BITE 2 SOOKIE STATUE

La série **True Blood**, basée sur les romans du même nom, connaît un succès phénoménal dans le monde entier. La mode [illegible] le cimetière de Bon Temps permet d'agrandir un peu [illegible] le monde !

SUPER CARTES

Le fabricant de cartes Yuon vient de lancer une gamme de cartes musicales aux couleurs des héros DC/Warner. Pour l'instant, seuls Superman, Batman et Wonder Woman souhaiteront un joyeux Noël ou un bon anniversaire. Mais pour moins de 6 euros, c'est un super moyen de faire plaisir à vos proches !

SÉNATEUR CORROMPU

Après les héros Marvel, c'est au tour des personnages de **Star Wars** de rejoindre la gamme des bustes Legendary Scale : les bustes gigantesques ! Le Sénateur Palpatine s'est laissé submerger par le Côté Obscur et est devenu le Sith Dark Sidious. 43 cm de haut pour ce buste en résine. Mais son prix est aussi élevé que sa taille (250 $) !

Guide de Lecture

OÙ TROUVER LES COMICS ? L EN LIBRAIRIES K EN KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE C EN COMIC-SHOPS/LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

100 % MARVEL : LA VENGEANCE DE MOON KNIGHT 1 L

Nous vous en avions parlé dans un précédent numéro, Moon Knight revient dans une nouvelle série (en attendant un relaunch signé Bendis et Maleev). Le héros revient à New York décidé à se racheter et à redevenir un héros irreprochable. Problème : les Thunderbolts qui l'en avaient chassé sont devenus les Vengeurs Noirs et Osborn règne. MK a mal choisi son moment pour retrouver la droiture. Pas tout à fait enfant de chœur mais moins gore que la version Huston, le héros se refait une santé avec Gregg Hurwitz and Jerome Opena.

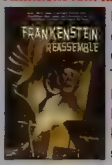
Panini – 12 € – Janvier 2011.

CHRONIQUES DE SPAWN #34 K

Un numéro pour ainsi dire « traduit au cul du camion » puisqu'il devrait contenir le **Spawn #200** de l'édition américaine (toujours pas paru aux USA alors que nous écrivons ces lignes, c'est dire si le décalage se réduit !), avec des contributions de gens comme Robert Kirkman, Jim Lee, David Finch, Ashley Wood... Mais ce numéro anniversaire laisse quand même leur place aux habituels Haunt ainsi que Sam & Twitch..

Delcourt – 4,95 euros – Janvier 2011.

FRANKENSTEIN REASSEMBLÉ L



Fruit du travail d'un collectif d'origine québecquoise (Éric Theriault, Denis Rodier, Michel Lacombe...), **Frankenstein Réassemblé** imagine une autre vie à la fameuse créature, repoussant les limites du roman d'origine. À noter tout un chapitre qui fait hommage aux comics du Golden Age avec un savoureux archétype de super-héros patriotique, le Major Valor, qui devrait vous rappeler un certain héros Marvel.

Les 400 Coups – 12 € – Déjà disponible.

AMAZING ART OF DON MARQUEZ

Artiste méconnu de la scène américaine, Don Marquez (**Tiger Woman, Alien Pig Farm 3000...**) est un fan évident de Frank Frazetta et d'Al Williamson. D'où une série d'images évoquant la SF (**Buck Rogers**) ou Tarzan, réunies dans cet artbook que lui consacre l'association La Grande Ourse (www.lagrandeourse.be). Des dinosaures, des aliens, des singes géants et des jolies filles ? Que demander de plus ?

La Grande Ourse – Déjà disponible – Vendu par correspondance.

L'APPEL DE L'ESPACE L

On vous en touchait quelques lignes dans notre article sur l'exploration spatiale : Will Eisner s'est intéressé à l'impact qu'aurait sur l'humanité le premier contact avec une vie extra-terrestre.

Peur, mais aussi intolérance ainsi que repli sur soi sont une nouvelle fois dénoncés à travers cet album qui n'avait pas été réédité en France depuis des décennies.

Et le dessin d'Eisner reste toujours aussi élégant, simple et raffiné...

Delcourt – 13,95 € – Janvier 2011.

DARK REIGN SAGA #5 : ATLAS VS AVENGERS & X-MEN K

Même si l'idée de booster la popularité des méconnus Agents d'Atlas en les accolant aux plus prestigieux Vengeurs et X-Men peut paraître sympathique, le résultat est un peu inégal, un brin confus et trop teinté de nostalgie (comme les Vengeurs transformés dans leur ancienne version) et moins lié à **Dark Reign** que le titre du volume pourrait nous laisser croire. Cela dit à 5,60 € pour 144 pages le rapport qualité prix reste très bon !

Panini – 5,60 € – Décembre 2010.

HOPLITEA #2

Suite des aventures de la superguerrière grecque de Laurent Arthaud et Marti dans un deuxième épisode qui ne nous était pas parvenu à l'heure où nous partions en presse. Sachant que le premier numéro de cette revue d'Aelement avait piqué notre intérêt, on gardera un œil curieux mais sans qu'on puisse se prononcer sur ce qu'on trouve (ou pas) dans le contenu.

Aelement – 4,60 € – Décembre 2010 – Vendu par correspondance.

AMERICAN SPLENDOR T2 L

Recueil reprenant les histoires du **American Splendor** d'Harvey Pekar telles que parues entre 1983 et 1991, avec du beau monde aux commandes, comme Alan Moore, Jim Woodring, Val Mayerik ou Don Simpson (pour n'en citer que quelques-uns). Même si certaines pages sont aussi chargées en dialogue qu'un Chris Claremont en forme et si, forcément, le dessin varie d'un chapitre à un autre, les tranches de vie restent succulentes.

Éditions Ça et là – 20 € – Disponible.

BATMAN UNIVERSE #4 K

Le nouveau Batman est pris dans l'étau, entre Pile ou Face dans une histoire signée Winick/Bagley un peu bancale, montée seulement pour justifier l'apparition d'un Pile ou Face en Batman rouge dans les promos de DC. C'est donc encore une fois surtout Grant Morrison qui fait le show avec le début d'un nouvel arc scénaristiquement toujours aussi inspiré. Hélas aux dessins Philip Tan n'est pas Frank Quitely et ça se voit !

Panini – 4,60 € – Décembre 2010.

DC UNIVERSE #50 K

À l'occasion de **Blackest Night**, les cadavres sortent du placard. Le problème pour John Stewart, c'est qu'il se traîne la responsabilité d'un paquet de morts... et que ces derniers sont bien décidés à se venger. Mais de plus le VRAI responsable des événements, celui qui dirige tous ces revenants, entre dans la danse. Les héros de l'univers DC n'ont pas fini d'en baver face à cet adversaire titanesque. À noter aussi un épisode de la nouvelle **JLA** de Robinson et Bagley..

Panini – 5,60 € – Janvier 2011.

HUNTER/KILLER T4 L

Le nouveau chapitre de l'évolution d'**Hunter/Killer** se décline avec un crossover avec d'autres héros de Top Cow, à savoir les membres de la Cyberforce. Ellis, héros des volumes précédents, revient beaucoup plus mature, prêt cette fois à en découdre. Assez joliment mis en images par Kenneth Rocafort, cette rencontre entre les deux équipes est scénarisée par Mark Waid. C'est énergique et Ellis ne s'en laisse plus compter !

Delcourt – 13,95 € – Décembre 2010.

INVINCIBLE T5

Le jeune héros de Robert Kirkman et Ryan Ottley visite une autre planète qu'il doit tenter de sauver. À moins qu'il n'y amène la destruction s'il n'est pas de taille à faire face. Dans ce tome, Invincible doit à nouveau faire face à ses problèmes familiaux. Arrivé à ce qui correspond au début de la troisième année du titre, **Invincible** ne fait pas mine de s'essouffler !

Delcourt - 14,95 € - Janvier 2010.

LAST DAYS OF AMERICAN CRIME T3

La mini-série de Rick Remender (**Franken-Castle**) et Greg Tocchini (**Ion**) touche à son terme et le gang de cambrioleurs touche au but. Empocher des millions au nez et à la barbe de l'état. Sauf si ce dernier déclenche sa fameuse onde anti-crime avant que le vol ait été finalisé. À mi-chemin entre roman noir et anticipation, la pègre tente d'empocher le magot avant de partir à la retraite forcée et le seul sûr d'y gagner, c'est le lecteur !

Emmanuel Proust – 14,95 – Janvier 2011.

MARTHA WASHINGTON T2

Traduction de la mini-série Martha Washington Goes To War, toujours par Frank Miller et Dave Gibbons, le deuxième volume des aventures de cette chère Martha la voit dans les rangs de l'armée, tenter de ramener un semblant de cohésion dans l'Amérique. Mais l'utopie n'est pas forcément du côté annoncé et, sur fond de guerre civile, l'héroïne va devoir revoir sa philosophie. MILLER et GIBBONS ! Donc une valeur sûre. Mieux ! Une référence !

Delcourt – 17,50 euros – Décembre 2010.

MARVEL ICONS HS #20 : SIEGE

Annoncé comme incontournable, ce HS contient en fait des numéros spéciaux parus en parallèle du crossover **Siege**, concernant Captain America, Spider-Man, les Jeunes Vengeurs... Mais sous couvert de nous présenter les réactions des personnages, la plupart de ces spéciaux ne valent pas grand-chose. Le seul qui se démarque est l'épisode consacré à Loki, qui rattrape l'absence relative du personnage dans **Siege**. Mais sinon, quel ennui...

Panini – 5,60 € – Janvier 2011.

MARVEL UNIVERSE #24

Fin de **War of Kings** et vous pourriez croire qu'après ça les héros cosmiques de Marvel vont pouvoir souffler... Mais non ! L'univers en sort dans un état qui exige qu'on s'occupe de lui en urgence. Et si les Gardiens de la Galaxie et Nova avaient déjà vu quelques failles, ce n'était qu'un avant-goût par rapport à ce qui les attend. Une nouvelle phase pour le cosmos Marvel.

Panini – 5,60 € – Décembre 2010.

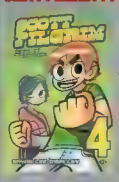
NOUVEAUX GARDIENS #1

Scénaristiquement à mi-chemin entre le **Wildguard** d'Image et les super-héros vu dans **The Boys: Herogasm** (mais sans le côté cynique), les Nouveaux Gardiens reposent sur une émission de real-TV qui se charge de recruter une nouvelle génération de héros. Écrit par Alexandre Fievet, ce projet cultive les œillades à Loft Story version capes et masques. Le dessinateur Vincent Maria a encore des progrès à faire mais son approche claire et aérée est agréable.

Wanga - 3,99 € - Disponible – VPC.

LILLE COMICS
Du Mardi au Dimanche
De 14h à 18h. N°11, GALERIE du THÉATRE
Marché de la Vieille Bourse. Grande Place. En face du FURET du NORD
COMICS US
PRECOMMANDES
ABONNEMENTS
Le DOLLAR à 1€
BACK ISSUES
ART BOOKS
lillecomics@orange.fr
De 14h à 18h : Tel 06 74 46 21 07

SCOTT PILGRIM T4 L



Et si pour Scott Pilgrim c'était l'heure de se ranger ? Le héros geek hyperactif de Bryan Lee O'Malley doit affronter une nouvelle épreuve, déclinée à la manière d'un jeu vidéo. Il se lance en effet à la recherche d'un... travail ! Et si dans la vie de tous les jours ce n'est déjà pas facile, vous imaginez bien qu'avec Scott les choses prennent une dimension rocambolesque. Qui plus est il doit toujours en découdre avec les ex de Ramona ! On retrouve une nouvelle fois tout ce qui donne sa spécificité à ce héros hors-norme !

Milady - 6,99 € - Décembre 2010.

SIEGE #4 K

Ça y est ! **Siege** touche à sa fin, non sans que les deux bords aient dû faire alliance pour lutter contre une menace commune. Bien sûr, un des Vengeurs ne s'en sortira pas vivant (c'est presque une habitude). Mais, après la bataille, quel bord restera debout ? Et quel sera le sort des perdants ? On apprécie surtout pour les dessins d'Olivier Coipel tandis que l'histoire est surtout un passage imposé pour suivre la prochaine étape de Marvel.

Panini – 4,00 € – Janvier 2011.

SPAWN T9 L

Un volume qui correspond à un passage important, le **#100** de la série américaine, quand Spawn réglait ses comptes avec une partie de l'Enfer... avant que (forcément) d'autres démons se fassent connaître. 300 pages d'un coup du personnage créé par Todd McFarlane, dont les derniers épisodes réguliers de Capullo sur le titre. Des épisodes classiques, donc, mais dans une nouvelle traduction française.

Delcourt – 27,50 € – Janvier 2011.

SPIDER-MAN #132 K

On a bien failli vous le mettre en coup de cœur du mois. Mysterio revient et il n'est pas le seul. Les grands noms de la pègre, qu'on croyait morts, sont de retour. Est-ce que Spider-Man est de taille a faire face à un crime organisé qui a repris des vitamines ? Est-ce que quelque chose d'autre se trame ? Est-ce que le père d'une des amies de Spidey trempe dans l'affaire ? Cette fois le plan de Mysterio est carrément plus ambitieux, avec des rebondissements...

Panini – 4,00 € – Janvier 2011.

STAN LEE PRÉSENTE L'ART DE LA BD L

Comment devenir dessinateur de comics ? Cet ouvrage ne vous donnera pas automatiquement un billet pour devenir l'artiste des X-Men mais il permet de formaliser un peu le parcours d'un aspirant-dessinateur, avec quelques conseils simples et didactiques. Les astuces de narration, les logiciels à utiliser. À préciser cependant que contrairement à ce que laisse penser la couverture il n'y a pas que des héros Marvel à l'intérieur (mais aussi un peu de DC et pas mal de Dynamite).

Soleil – 29,90 € - Déjà disponible.

STAR WARS LA SAGA EN BD #28 K

Les guerriers des étoiles ont droit ce mois-ci aux crayons de Terry Austin et Chris Sprouse pour une adaptation dessinée d'un roman d'Alan Dean Foster tandis qu'on trouve par ailleurs une curiosité : un épisode réalisé par Louise Simonson et June Brigman, l'antique équipe créative de Power Pack/Puissance 4. Enfin on trouve un inédit de Carlos Meglia pour le dernier récit Star Wars qu'il ait réalisé avant sa disparition.

Delcourt – Janvier 2011.

STAR WARS LEGACY T9 L

La série Legacy proprement dite touche à sa fin, avec la traduction des épisodes **#47-50** de l'édition américaine (mais il reste encore un album VF à venir, avec la traduction future d'un épilogue). C'est donc déjà l'ébauche d'un au revoir à cette époque bien particulière que le scénariste John Ostrander a rajouté à la fameuse lignée héroïque. Sentant la fin proche, les Sith empoisonnent une planète océan. La série se finirait-elle par une mission suicide ?

Delcourt - Janvier 2011.

STRANGE EXTRA #5 K

La petite équipe de Reed Man et leur Strange petit format persistent en kiosque avec une triple numérotation un peu complexe mais ce numéro extra est marqué par une interview de l'énorme Alan Moore et (entre autres choses) la « résurrection » d'une création de Joe et Jim Simon, longtemps restée en jachère, le Shieldsmaster. Le créateur de Captain America, du Fighting American et du Shield des années 60 qui sort un héros patriote ? Une idée fixe ?

Organic Comix – 6 € - Janvier 2011.

THOMAS FRISANO ILLUSTRATION

Thomas Frisano, l'artiste de nombreuses couvertures peintes à l'époque pour Lug fait l'objet d'un sketch-book (partagé avec Raul Arnaiz) chez la Grande Ourse. De quoi (re)découvrir Iron Man, Spider-Man, Tornade ou la Veuve Noire avec la patte Frisano mais aussi quelques personnages tirés des autres projets de l'artiste. Dommage, par contre, que le nombre de pages de croquis (9) qui lui sont consacrées n'est pas plus conséquent...

La Grande Ourse – 10 € port compris-Disponible – VPC.

URBAN RIVALS : RIEN NE VA PLUS L

Adaptation du jeu en ligne homonyme, cet album met en vedette un membre du clan Rescue qui tente de sauver Clint City, empoisonnée par le malfaisant Jaxx. Edmond Tourriol et Rocio Zucchi sont aux manettes de cette version dessinée qui essaie de mélanger autant d'inspirations que possible (mais le manga l'emporte quand même haut la main).

Kantif – Prix NC – Décembre 2010.

WOLF-MAN T1 L

Série de Robert Kirkman et de Jason Howard,**Wolf-Man** mélange lycanthropie et super héroïsme. Même s'il y a quelques scènes chocs, l'ensemble, sans être fondamentalement mauvais, reste quand même un poil en deçà de ce à quoi le scénariste de **Walking Dead**, **The Haunt** ou **Invincible** nous avait habitué (d'ailleurs aux USA la série n'a pas eu le même succès et vient de s'arrêter). À conseiller surtout aux complétistes de l'auteur.

Merluche – 15,90 euros – Déjà disponible.

X-FORCE : SEXE & VIOLENCE L

Wolverine et Domino ne sont pas vraiment du genre à se la jouer sentimentale. Que ce soit dans leurs combats ou dans leurs relations avec les autres Un peu de tension entre eux deux ? Qui ne serait pas due qu'au boulot ? Les deux mutants se la jouent « amour vache » dans cette mini-série superbement illustrée par Gabriele Dell'Otto, qui n'a jamais été manchot mais réalise ici son meilleur boulot, beaucoup plus lumineux que son Secret War, par exemple. Et les deux mutants se la jouent "entre adultes", sans faux-fuyants...

Panini – 14 euros – Décembre 2010.

60 jours

LES DERNIÈRES NOUVELLES DU FRONT

SUR LA PLANÈTE COMICS

JMS lâche l'affaire !

Personne ne l'avait vu venir. J.Michael Straczynski avait été porté par DC comme son héros, celui qui allait redonner du lustre à Wonder Woman, présider au destin de Superman et lancer la gamme Earth One, une ligne de romans graphiques de super-héros destinés à un large public. Sorti début novembre, **Superman Earth One** s'est imposé comme un succès immédiat. Depuis cet été, JMS a dû en outre affronter des problèmes de santé qui l'ont considérablement ralenti dans son travail. Le 10 novembre dernier, DC actait le départ de Straczynski de ses deux séries mensuelles, Superman et Wonder Woman, et camouflait ça en "choix" de l'auteur, désirant se concentrer sur la suite de **Superman Earth One, Samaritan X** (son creator-owned) et quelques mini-séries. JMS sera resté 6 numéros sur Supes et 4 sur WW. On nous assure que l'auteur continuera d'avoir un œil sur les séries qu'il quitte, mais tout cela ressemble à un enterrement de première classe pour l'ère Straczynski. Dans quelques mois, que restera-t-il des grands projets qu'il a esquissés pour ces personnages et notamment Wonder Woman dont le renouveau semblait fort bien parti. Les remplaçants ont été nommés dans la foulée : Chris Roberson sur **Superman**, Phil Hester sur **Wonder Woman**. Ils travailleront d'après les notes de J.M.Straczynski.

Bob Schreck n'est pas

2 BALLES POUR LA FAMILLE !

CHEZ DYNAMITE, RIEN DE TEL QU'UN CONCEPT SIMPLE POUR FAIRE VENDRE. JENNIFER BLOOD, PAR GARTH ENNIS ET ADRIANO BATISTA ANNONCE LA COULEUR : MÈRE DE FAMILLE LE JOUR, RÉTAMEUSE LA NUIT. ÇA FAIT UN PEU PUNISHER EN FILLE, MAIS BON, VENANT DE GARTH ENNIS, CE SERAIT PLUTÔT INTÉRESSANT À SUIVRE. SORTIE PRÉVUE EN FÉVRIER AUX USA SOUS FORME D'UN VOLUME DE 40 PAGES.

EN BREF

ARCHAIA S'OFFRE LE GRATIN DES COMICS !

Et sans bourse délier en plus. Le petit label basé en Californie joue souvent à "plus radin, plus malin" pour sortir des titres prestigieux pour pas cher. Ici, ils ont été commissionnés par l'éditeur de jeux vidéo en ligne Vogster Entertainement pour faire créer un comic-book accompagnant leur MMORPG **Crime Craft**. Intitulé **Bleedout**, le comic-book bénéficie d'un budget conséquent puisqu'Archaia a pu s'offrir les services de Tim Bradstreet, Ben Templesmith, Gary Erskine, Trevor Hairsine, Glenn Fabry, Howard Chaykin, David William, Vince Proce, Zach Howard, Sanford Greene et Nathan Fox.

MARK MILLAR S'OFFRE UNE CONVENTION DE COMICS

Qui arrêtera Mark Millar ? Personne probablement. Et c'est tant mieux. Partant du principe que son pays était trop timoré en matière de comics, il a entrepris de taper du pied dans la fourmilière. Après ses campagnes culottées et célèbres pour promouvoir le média, après le lancement d'un magazine sociétal, Clint, qui propose de lire en avant-première des comics... de Mark Millar, le voilà qui chaperonne sa propre convention de comics. Kapow, qui démarre en avril prochain part avec des ambitions modestes (3-5 000 personnes) mais le plateau d'invités est déjà impressionnant. On attend : John Romita Jr, Frankie Boyle, Leinil Yu, Dave Gibbons, Frank Quitely, Mark Millar, Bryan Hitch, Olivier Coipel, Stewart Lee, Kevin O'Neill, Paul Cornell, Noel Clarke, Steve Dillon, Mike McMahon, Brian Bolland, Andy Diggle, Jock, Brendan McCarthy, Brett Ewins, Eric Stephenson, David Lloyd, Pat Mills, Steve Yeowell, Kieron Gillen, Liam Sharp, John McCrea Sean Phillips, Duncan Fegredo, David Hine, Adi Granov, Simon Furman, Chris Weston... entre autres ! La convention se tiendra à Islington, dans le nord de Londres. Et Millar y proposera l'avant-première du film qu'il est en train de réaliser, **Miracle Park**. Qui veut y aller ?

KAPOW! COMIC CON

UN TEASING DE LA MORT

Bon. Annoncer la mort de Spider-Man, Marvel avait déjà fait le coup. Mais là, tout le monde s'est fait avoir. L'éditeur a posté cette affiche mystérieuse sur le net, sans autre forme de procès. Les discussions ont fusé sur les forums, trouvant toutes les théories possibles sur le pourquoi du comment. Mais personne n'avait pensé que cet événement se déroulerait... Dans l'univers Ultimate ! Et pourtant, cela tombe sous le sens. Dès février, Brian Bendis et Mark Millar uniront leurs forces pour raconter la mort de (Ultimate) Spider-Man. Une saga en 8 parties qui démarre dans Ultimate Spider-Man #153 et 154 (par Bendis, Lafuente et Pichielli) avant de se poursuivre dans Ultimate Avengers vs New Ultimates (par Millar et Yu). Et tout cela mettra en effervescence l'univers ultimate à compter de février chez nos amis américains.

DEATH OF SPIDER-MAN

un ogre, mais une légende !

co-créé le label indépendant Oni Press en 1997 avant d'intégrer DC dans les années 2000. Il a notamment permis le retour de Frank Miller sur Batman avec Dark Knight Strikes Back et All Star Batman&Robin. Licencié en 2009, il se réfugie chez IDW pendant quelques mois, mais les vacances sont maintenant terminées. Il vient en effet d'être recruté par Legendary Pictures, la société qui a co-produit les films **Superman Returns**, **Watchmen**, **Sucker Punch** ou **300** pour créer de toutes pièces une ligne de comics qui seront ensuite portés à l'écran. Legendary Comics publiera 4 à 6 graphic-novels par an. Vu le carnet d'adresse de Schreck, on peut s'attendre à voir débarquer des poids lourds comme Neil Gaiman, Frank Miller ou John Byrne chez Legendary Comics. Les premiers titres sont attendus à l'été 2011.

MARVEL SYNERGISE

JOE QUESADA A LAISSÉ FILER UNE INFO SUR UNE DES FUTURES ORIENTATIONS DE MARVEL QUANT À LA SYNERGIE ENTRE LA BRANCHE CINÉMA ET CELLE DES COMICS. LA MAISON DES IDÉES PRÉPARE UNE LIGNE DE COMICS CRÉÉE EN COOPÉRATION AVEC SA DIVISION CINÉ. CETTE LIGNE, INTITULÉE MARVEL CINEMATIC UNIVERSE, EXPLORERA LA CONTINUITÉ DES FILMS DANS DE NOUVELLES AVENTURES. ELLES SERONT ÉCRITES ET SUPERVISÉES DIRECTEMENT PAR LES SCÉNARISTES ET PRODUCTEURS DES FILMS, BASÉS À LOS ANGELES, EN COOPÉRATION AVEC LE STAFF ÉDITORIAL TRADITIONNEL DE MARVEL À NEW YORK. BIEN QU'AUCUNE DATE DE SORTIE N'AIT ÉTÉ AVANCÉE, LA MI 2011 SEMBLE TOMBER SOUS LE SENS AVEC LES FILMS DE THOR ET CAPTAIN AMERICA.

À VOUS SON SURF !

L'ex-hérault de Galactus démarre 2011 en fanfare avec une nouvelle mini-série qui le verra se mesurer au Maître de l'Évolution. Silver Surfer n'ayant jamais brillé par la longueur de ses séries régulières, le format "mini" devrait mieux lui convenir encore cette fois. Stephen Segovia, échappé de l'atelier Top Cow, illustrera une histoire signée du solide Greg Pak. On nous promet un retour aux sources du personnage, loin de l'espace. Ce sera en 5 épisodes, à compter dès février aux USA.

Comment faire durer le plaisir Green Lantern ? En balançant un nouveau crossover massif qui aura la couleur du dollar. Après avoir fomenté **Sinestro War** et **Blackest Night**, Geoff Johns proposera donc **War of the Green Lanterns** (la guerre des Green Lantern) à compter du printemps 2011 aux USA. La saga démarrera dans **War of the Green Lanterns #1** en mars avant de s'étendre dans toutes les séries GL en avril et mai. On comprend qu'il s'agit d'une sorte de tournoi des champions entre Green Lanterns. Il y aura de l'action, du sang et (of course) un traître !

MARVEL CONTINUE DE SE DIVERSIFIER...

Après l'adaptation de **Pride&Prejudice** en comic-book cette année, Marvel poursuit l'exploration du catalogue de la romancière Jane Austen avec **Emma**. Adapté par Nancy Butler, elle-même auteur de romans, ce comic-book est purement calibré pour les librairies généralistes. Janet K.Lee, l'artiste de **Return of the Dapper Men** (inédit en France) et dont le style est assez peu conventionnel, illustrera cette aventure poétique. Sortie aux USA en mars.

DC CONTINUE SA MUE

Le vice-président en charge des finances, Patrick Caldon, qui était le bras droit de Paul Levitz durant longtemps prend sa retraite. Il est remplacé par Nairi Gardiner qui était déjà en charge des finances chez Warner Bros et basée en Californie (voir CB#67). À New York, Bob Harras, le nouvel éditeur en chef, a promu Eddie Berganza (éditeur des séries Green Lantern et Titans) comme numéro 2. Il a aussi conforté plusieurs éditeurs, dont Karen Berger, la responsable de Vertigo, dont le sort était incertain depuis quelques mois.

IL Y A ENCORE DU PEUPLE À JERICHO

Devenue culte après avoir été annulée, puis reprise, puis re-annulée, la série TV Jericho tente maintenant de s'imposer dans les comics via un spécialiste de la licence : IDW. À l'instar de Buffy, dont les saisons se poursuivaient en version comics, Jericho passera en saison 3 dès février en territoire Yankee. Reste à savoir si les fidèles suivront...

JERRY AU PLUS OFFRANT

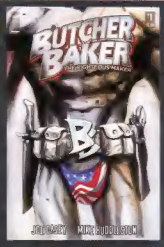
Jerry Robinson, créateur du Joker, est un des rares créateur du Golden Age a avoir conservé des originaux de l'époque (les imprimeurs les détruisaient presque systématiquement). Il en a mis quelques-uns aux enchères dont l'unique original du Joker tenant des pistolets qui est estimé à plus de 400 000 dollars !

MARVEL POUSSE LES "CUSTOM COMICS"

Pour mémoire, les "custom comics" sont des comics réalisés sur commande, pour le compte de marques ou d'organisations. Le deal est généralement gagnant-gagnant, Marvel étant payé au prix fort pour réaliser ces comics et les marques bénéficiant du savoir-faire, des artistes et du logo Marvel à côté du leur. Ces dernières semaines, les custom comics de Marvel ont été particulièrement visibles. Il y a d'abord eu le comic-book gratuit "Spider-Man : You're hired", disponible dans les boutiques américaines ainsi que sur l'appli iPad Marvel. On y voit Spidey combattre... le chômage avec le maire de New York, Michael Bloomberg. Il y a aussi cette initiative de la chaîne de télévision sportive ESPN (membre également du groupe Disney) qui a commandé 30 couvertures à Marvel pour représenter les 30 équipes de basket du championnat NBA. Ces couvertures sont distillées comme variantes du magazine papier ESPN et seront ensuite compilées dans un ouvrage collector. De la visibilité, des sous, du fun... Marvel est gagnant sur toute la ligne.

Sévèrement burné !

La folie du teasing sur le net n'est pas le monopole de Marvel et DC, les indépendants d'Image Comics ne sont pas en reste. On se souvient que Robert Kirkman s'était d'ailleurs amusé à pasticher les teasers de Marvel pour son Guardians of the Globe. Ici, c'est Joe Casey et Mike Huddleston qui jouent les tentateurs avec des teasers complètement loufoques. Tout ça pour annoncer leur nouveau projet : Butcher Baker. Le comic met en scène le héros du même nom, un justicier patriotique outrancier que Casey décrit comme un héros "superexploitation" (en référence aux héros Blaxploitations des 70's). Mais derrière cette montagne de clichés, les créateurs jouent le 1 000e degré. *"Il y aura de l'extrême violence, du sexe et de l'humour"* prévient l'auteur. Démarrage en mars.



JMS NE FAIT PAS QUE DES MALHEUREUX...

L'annonce fracassante de JMS que les comics mensuels ne sont pas l'avenir et qu'il va se consacrer essentiellement aux graphic-novels dans le futur lui dégage du temps. Et cela fait l'affaire des fans. Tom Brevoort, éditeur exécutif de chez Marvel a annoncé que JMS était en train de finir les scripts de la maxi-série The Twelve, laissée inachevée en 2008. Chris Weston devrait donc être en mesure de terminer rapidement. Chic !

COMMENT SAUVER LES APPARENCES

BLACK WIDOW ET HAWKEYE & MOCKINGBIRD N'ÉTAIENT PAS VRAIMENT DES MEGA-SUCCÈS. MAIS MARVEL NE VOULAIT PAS LES ANNULER BRUTALEMENT. ILS ONT DONC CONÇU LE CROSSOVER WIDOW MAKER POUR LES MARIER SANS BOBO EN ATTENDANT DE TROUVER UNE SOLUTION ACCEPTABLE. CELLE-CI SE DESSINE DÈS FÉVRIER AVEC UNE NOUVELLE MINI-SÉRIE CRÉDITÉE AU SEUL HAWKEYE. "BLINDSPOT" DONNERA LA VEDETTE À ŒIL DE FAUCON ET À LA VEUVE NOIRE SOUS LA PLUME DE JIM MCCANN. SELON LES RÉSULTATS COMMERCIAUX, UNE AUTRE MINI POURRAIT SUIVRE.

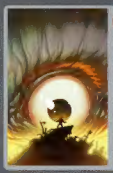
EN BREF

TROP DE STAN TUE LE STAN ?

Stan Lee n'en finit plus d'être partout (il aura même son étoile sur Hollywood Blvd en janvier). Il a une douzaine de projets sur le feu et sa faim va bientôt égaler celle de Galactus. Le voilà maintenant qui s'acoquine avec le chanteur de R&B Ne-Yo pour écrire un graphic-novel d'après une histoire que ce dernier a en tête. Les deux sont apparus ensemble au dernier Comic-con de New York en octobre pour promouvoir le projet. Ne-Yo dessinerait le comic lui-même. Un musicien qui dessine, ce ne serait pas la première fois, mais avec Stan Lee, c'est très certainement un projet à garder sous notre œil de lynx...

ANNULÉ !

En cette période de crise des comics papier, Marvel transforme des séries régulières en mini, annule des projets, voire des séries. C'est le cas de la série **Thor : The Mighty Avenger**, destinée au jeune public.



GODZILLA REVIENT !

IDW a passé un accord avec la Toho, le détenteur des droits de **Godzilla** pour la publication d'une nouvelle série. Annoncée pour février, elle devrait finalement arriver un peu plus tard. Si l'équipe créative est gardée secrète, Eric Powell (**Goon**) fera les couvertures.

LA SPENCER-MANIA CONTINUE...

Nick Spencer a forcément un super-pouvoir. Comme nous vous l'avons dit dans notre dernier numéro, l'auteur est devenu la coqueluche de toute l'industrie. On le savait déjà sur les Thunder Agents pour DC et Iron Man 2.0 pour Marvel. Mais ce n'est pas tout ! DC lui confie maintenant la série régulière Supergirl dès le #61 de janvier (avec Bernard Chang aux dessins). Mais le bouillonnant Spencer a d'autres idées pour ses creator-owned. Son **Morning Glories** (chez Image) étant un des gros buzz de 2010, il entame 2011 en baissant le prix de son comic de 3,99 à 2,99 $.

STAR TREK, GI JOE, GHOSTBUSTERS ET TRANSFORMERS SONT CONTAMINÉS !

Comment faire un crossover avec trois licences hétéroclites ? IDW a trouvé un concept : le virus ! Avec Infestation, les zombies forment une menace commune à toutes les licences et l'idée était de confronter tous les personnages au même problème en même temps. Le crossover démarre en janvier et s'étend jusqu'à avril dans tous les titres spéciaux, publiés bimensuellement de Star Trek, GI Joe, Ghostbusters et Transformers. Dan Ahnett et Andy Lanning chapeautent le crossover et écrivent le comic book introductif, le final et les épisodes des Transformers au milieu. Une pléiade d'autres créateurs se joignent à eux.

APOCALYPSE REPREND DE L'ÂGE

Allez, on l'attendait. Après le retour de Onslaught (le produit maléfique des psychées de Magneto et Charles Xavier), on s'attendait à ce qu'une autre saga glorieuse des années 90 revienne pour un tour de piste. L'Age d'Apocalypse se mue cependant en Age of X dès janvier aux USA dans les titres X-Men. Mais Mike Carey, grand architecte prévient : "les apparences sont trompeuses. Le titre n'a peut-être rien à voir avec l'histoire. Quoique. Cela se passe dans un monde qui n'a jamais connu les X-Men". Nous verrons bien. En attendant, Age of X : Alpha #1 ouvre le bal. L'aventure continuera dans X-Men: Legacy #245, New Mutants #22, puis s'étendra sur les mois suivants dans ces deux séries plus un ou deux épisodes spéciaux liés à l'histoire.

IN MEMORIAM

MIKE ESPOSITO (1927-2010)

Mike Esposito s'est éteint le 24 octobre dernier. Connu également aléatoirement sous de multiples signatures (comme Mike Demeo ou Mickey Dee), il avait suivi un enseignement artistique et rêvait de travailler pour Disney (quand on s'appelle "Mickey", ça aide) mais quelque part en cours de route le destin en décide autrement. Il devient dessinateur puis, encreur de comics, à partir du début des années 50. Rapidement il monte un partenariat avec Ross Andru (il leur arrivera de signer d'un pseudonyme commun : "Mikeross"). Andru dessine, Esposito encre et les deux compères vont se révéler sur les titres de guerre de DC, avant d'enchaîner avec des passages sur Rip Hunter, Flash, Metal Men ou Green Lantern. Ils co-créeront également le Suicide Squad (dans sa version 1959) mais vont véritablement s'imposer en s'occupant pendant neuf ans des graphismes de Wonder Woman (jusqu'en 1967). Puis l'encreur invente l'identité alternative de Mike Demeo pour pouvoir travailler en douce pour Marvel sans que DC le sache. Pendant qu'Esposito encre Flash, Demeo fait de même... sur les Amazing Spider-Man de John Romita ! Plus tard, Andru et Esposito (sous son vrai nom) reprendront les dessins d'Amazing. Esposito s'occupera à la même époque des finitions de nombreuses séries liées à Spider-Man (y compris les Spidey Super-Stories, traduites en France dans Spidey) mais aussi une horde d'autres titres Marvel. Si vous lisiez du Marvel dans les années 70 vous avez forcément vu du Esposito. Il œuvra pour Marvel jusqu'en 1993 avant de devenir encreur pour Archie Comics jusqu'en 1997. Soit une carrière globale de 46 ans dans les comics !

COMICS V.O/V.F

Marvel, D.C, Image, Dark Horse, Indépendants, Toys, Statues, T-shirts, Produits dérivés, Art Books, Music Books, Pop Culture Books, Vinyls, CD, DVD...

23 RUE KELLER, 75011 PARIS

01 43 55 34 68

popcultureshop75@gmail.com

myspace.com/popcultureshop

mardi au samedi de 11h à 19h30

le lundi de 14h à 19h30

23 rue Keller, 75011 Paris - Métros Bastille ou Voltaire

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

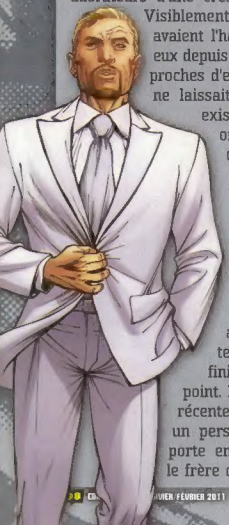
LE THÉRAPEUTE DE LA RÉDACTION COUCHE LES SUPER-HÉROS SUR LE DIVAN...

Docteur Psycho

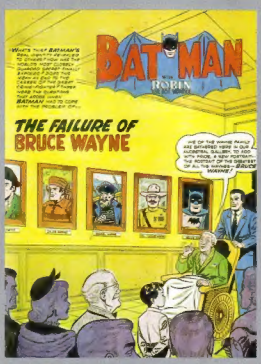
GÉNÉALOGIES DILATÉES

IL Y A QUELQUES ANNÉES, DANS CETTE MÊME RUBRIQUE, NOUS AVIONS ÉVOQUÉ COMMENT LES HÉROS ORPHELINS NÉ LE RESTENT JAMAIS TRÈS LONGTEMPS ET FINISSENT PAR RÉCOLTER, AVEC LE TEMPS QUI PASSE, DES FAMILLES ÉTENDUES (CYCLOPE, DANS LES X-MEN, EST UN BON EXEMPLE). MAIS CES DERNIERS MOIS ONT VU LE RETOUR D'UN CAS DE FIGURE EN APPARENCE SIMILAIRE MAIS BIEN PLUS INTENSIF : LA CRÉATION DE PROCHES DE MANIÈRE POUR AINSI DIRE SPONTANÉE !

Nous ne parlons pas ici de cas comme les enfants venus d'un univers alternatif ou à croissance accélérée (ce qui serait plutôt le cas de la ribambelle de moutards de l'incroyable Hulk) mais bien de l'apparition de frères ou de cousins là où il n'y avait rien et pas toujours avec une ébauche d'explication. Mark Millar est un adepte fréquent du procédé. Dans ses **Ultimate Comics Avengers** on fait ainsi la connaissance de Gregory Stark, frère détesté de Tony (et donc d'Iron Man) dont on ne nous avait jamais parlé, y compris dans les mini-séries d'**Ultimate Iron Man** qui, pourtant, détaillaient lourdement la famille Stark. Millar nous présente sans plus de préambule l'ex-femme de Nick Fury (la nouvelle Veuve Noire) ou, dans l'univers Marvel traditionnel, invente des cousins de Reed Richards qui vont vite se révéler des adorateurs d'une créature monstrueuse.



Visiblement les Fantastiques avaient l'habitude d'aller chez eux depuis des années, étaient proches d'eux et pourtant rien ne laissait présager de leur existence. D'un côté on pourrait croire qu'on est dans une situation proche des rajouts comme le troisième frère Summers mais celui-ci avait été introduit avec une intrigue s'étirant sur des années. Les lecteurs savaient qu'on finirait par éclaircir ce point. Rien, dans l'histoire récente, ne ressemblait à un personnage ouvrant la porte en révélant qu'il est le frère d'Iron Man. Et chez DC, au même moment, Grant Morrison s'en donne à cœur joie avec la généalogie de Bruce Wayne. Barbarisme anti-continuité ? Choix d'insérer comme avec un chausse-pied des personnages qui n'ont rien à faire là ? Oui et non. Quand on gratte un peu on peut se rendre compte que la pratique existe de longue date. Dans le Golden Age les auteurs avaient le chic pour introduire, le temps d'un épisode, un proche dont on n'avait jamais entendu parler. Ce qui n'était déjà pas sans créer quelques contradictions. Par exemple il était presque courant que Bruce Wayne croise des oncles ou des tantes. Dans **Batman #120** (déc. 1958), Bruce rend visite à son grand oncle Silas qui lui présente toute la généalogie de la famille Wayne et, mourant, se lamente que son neveu ne soit qu'un patachon alors que tous leurs ancêtres étaient des héros. Bruce Wayne, par charité, révèle alors avant le trépas du vieil homme qu'il est en réalité Batman. Mais si, vraiment, Bruce Wayne avait depuis des années un grand-oncle vivant, comment imaginer qu'on l'ait laissé grandir seul, élevé par le majordome de ses parents ? Dans le genre, on se souviendra aussi qu'un jour Cyclope s'est mis à parler de son petit frère, Alex Summers au bout de 54 épisodes des **X-Men** alors qu'il s'était toujours défini, auparavant, comme un enfant unique. Et pourtant, des parents surprises de ce type surgiront un peu partout dans les séries les plus durables du Golden et Silver Age, se contredisant parfois. C'est d'ailleurs, sans doute, ce qui causera la fin de la pratique dans le courant des années 60 quand, sous l'impulsion de Marvel, l'idée d'une continuité plus soutenue s'imposera. Avoir 36 cousins, oncles ou frères dans les limbes pouvait poser problème. À partir de là on allait donc relativement freiner ce genre de révélations (encore que dans le genre on peut considérer la révélation tardive que Magnéto est le père de la Sorcière Rouge et de Vif-Argent comme quelque chose découlant du même ordre). Quand il reprit l'écriture des **Quatre Fantastiques**, Mark Millar expliquait qu'une famille qui ne grandissait pas était une famille qui s'étiolait. Et ce n'est pas faux. Dans la vraie vie une lignée qui ne se reproduit pas/plus est vouée à disparaître. Dans les années 70 les éditeurs de comics ont souvent fait le choix de figer les choses pour que leur univers soit plus délimité. Mais dans l'idée, après tout, personne ne nous dit "formellement" que Jane et Johnny Storm n'ont pas un autre frère, qu'Henry Pym n'a pas eu un enfant dans le cadre de son premier mariage. Et que savons-nous, finalement, du vrai passé marital de Docteur Strange. Ce genre de rajout peut faire hurler les puristes mais dans l'idée, cependant, la théorie de Millar reste vraie. Tant que les familles des héros se reproduisent, c'est que leur univers s'étend. Et donc qu'il est en vie !



Batman #120 : le vieux Silas réunit au grand complet la famille Wayne pour faire le point sur la généalogie. Mais comment une famille si nombreuse pourrait exister alors que le petit Bruce a été laissé à lui-même et éduqué par un domestique ? Ne serait-ce que pour des questions d'héritage de la fortune familiale ?

Xavier Fournier